HECHO CON

PIXELS

01

EL AÑO QUE LO CAMBIÓ TODO

KECKO CON

PIXELS

PIXELS viajará al pasado haciendo memoria sobre míticos ordenadores, consolas y videojuegos.

Aquí estamos otra vez, de vuelta

by **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Pues ya estamos aquí. Volvemos a nuestros orígenes, a lo que nos gusta y nos apasiona que es **hablar de videojuegos**. Encima de los antiguos, de los originales, de los "retro", de los que nos recibieron con los brazos abiertos en una industria que, 33 años después de llegar, sigue siendo apasionante. Con sus cositas, pero extraordinariamente apasionante.

Te queremos invitar a **disfrutar de PIXELS** de la única forma que conocemos, que es contándote lo que sabemos de videojuegos aunque ahora, a diferencia de las revistas en las que trabajamos en los años 90, los 2000 y más allá, no vamos a ser notarios de la actualidad, que decía el clásico, sino "recordadores" de anécdotas, de experiencias y conocimientos que no se han podido liberar hasta ahora. Cuando los embargos y los NDA ya no tienen vigencia alguna.

Ahora, con este proyecto, vamos a **viajar al backstage de la industria** de los videojuegos, a lo que ocurrió tras el escaparate de las páginas de las revistas y medios en los que participamos, para enriquecer con una perspectiva distinta el conocimiento que has acumulado a lo largo de tantos años jugando con microordenadores, PC y consolas.

Bienvenidos a PIXELS, un proyecto editorial para el que, más que nunca, vamos a necesitar tu apoyo. ¡¡Allá vamos!!

SUMARIO

Nº1_Diciembre_2024

Iniciamos **PIXELS** hablando de Atari y algunos de sus ordenadores más celebrados. Y de consolas. Y de experiencias personales.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
05	Nuestros colaboradores
20 30 42	Ajuste de cuentas
50 66	Me robó el corazón
82	El próximo mes

08 ›

EL AÑO QUE LO CAMBIÓ TODO
Conoce a los míticos Atari 400 y 800.
por **José Luis Sanz**

22 ›

PRIMEROS AÑOS FROMSOFTWARE
¿Qué paso antes de Miyazaki?
por **Marcos García**

44 ›

LANZAMIENTO DE WII
La intrahistoria de “Revolution”.
por **Juan Carlos García**

60 ›

LANZAMIENTO ATARI LYNX
Repaso a una portátil portentosa.
por **José Luis Sanz**

72 ›

EL VIAJAR ES UN PLACER
La vida de un redactor de SJ.
por **Juan Carlos Sanz**

‹ 16

ENTREVISTA SCOTT ADDAMS
Adventure International regresa.
por **José Luis Sanz**

‹ 32

THE SPECTRUM
El viejo “gomas” está de vuelta.
por **José Luis Sanz**

‹ 52

MISTERIO PLAYMANÍA
¿Y si los planes no salen bien?
por **Sonia Herranz**

‹ 68

HOMEBREWLANDIA
Dale vida a tus viejos cacharros.
por **Raúl Montón**

‹ 78

CHACHIGAMES DE SUSTOS
Nos visita el primer survival horror.
por **José Luis Sanz**

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON PIXELS

En **PIXELS** vamos a contar todos los meses con firmas de primer nivel, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encargados de contar cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria.

Marcos García

@Marcostheelf

Desde 1991 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- MicroHobby
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- Generación Z80

Juan Carlos García

@juanlos_garcia

Desde 1990 en medios especializados, ha trabajado en:

- MicroHobby
- Micromanía
- Hobby Consolas
- Todo Sega
- HiTech
- Revista Oficial Nintendo
- AutoBild

Sonia Herranz

@soniaherranzz

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- Todo Sega
- Nintendo Acción
- HiTech
- Playmanía
- Hobbyconsolas.com
- RetroGamer

Juan Carlos Sanz

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

Raúl Montón

@Blogdepunisher

Desde 1994 en medios especializados y empresas, ha trabajado en:

- SEGA
- Super Juegos
- Mega Sega
- Demo's
- Meristation
- Game Report
- PixFans

Bruno Sol

@YeOldeNemesis

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- GamesTM
- Generación Z80

Ya tienes PIXELS en tus manos

by **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Desde el mismo instante en el que pensamos crear una **nueva revista retro**, teníamos claro que **no se trataba solo de hacerla en papel o digital** y que debía ofrecer algo más. Un extra de contenido que, en este caso, se trata de piezas audiovisuales que esperamos os gusten y que intentaremos enfocar siempre desde un punto de vista diferente. Además, el proyecto está arropado por directos diarios en **Twitch, YouTube** y **X** en los que hablamos de todo: actualidad, retro o novedades sobre **PIXELS**. Os queremos dar las gracias por vuestro apoyo.

Los directos de PIXELS en Twitch, YouTube y X

Con **Sergio Martín** todos los lunes a partir de las 15:30h.

Con **Gustavo Bernaldo** los martes a partir de las 15:30h.

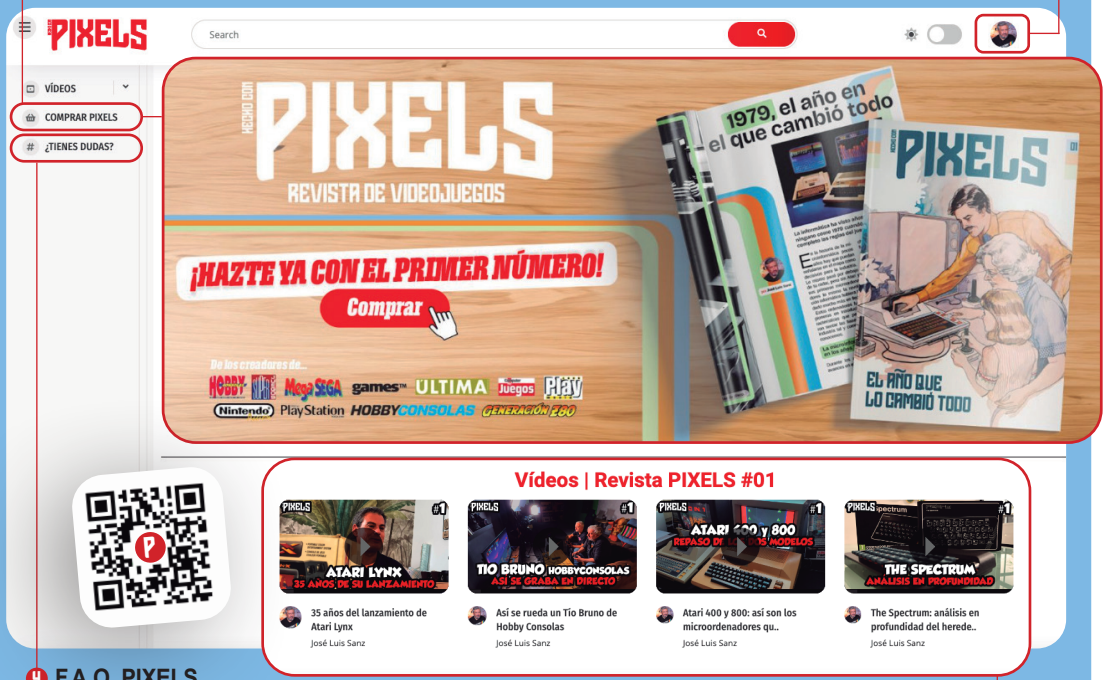
Con **Bruno Sol** todos los miércoles a partir de las 15:30h.

CÓMO VER LOS VÍDEOS DE PIXELS

Además de la revista en papel, **PIXELS** ofrece a todos los que compren cualquiera de sus dos versiones (o ambas) vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web de **hechoconpixels.com**. Esto es lo que debes hacer para acceder en cada número.

1 Accesos compra. Desde aquí podrás adquirir la revista en papel o digital.

2 Inicia sesión. Debes acceder con tu usuario de la página (con el mismo email usado en la compra de la revista en **GamePress.es**).



4 F.A.Q. PIXELS
Resuelve todas tus dudas sobre la página web.

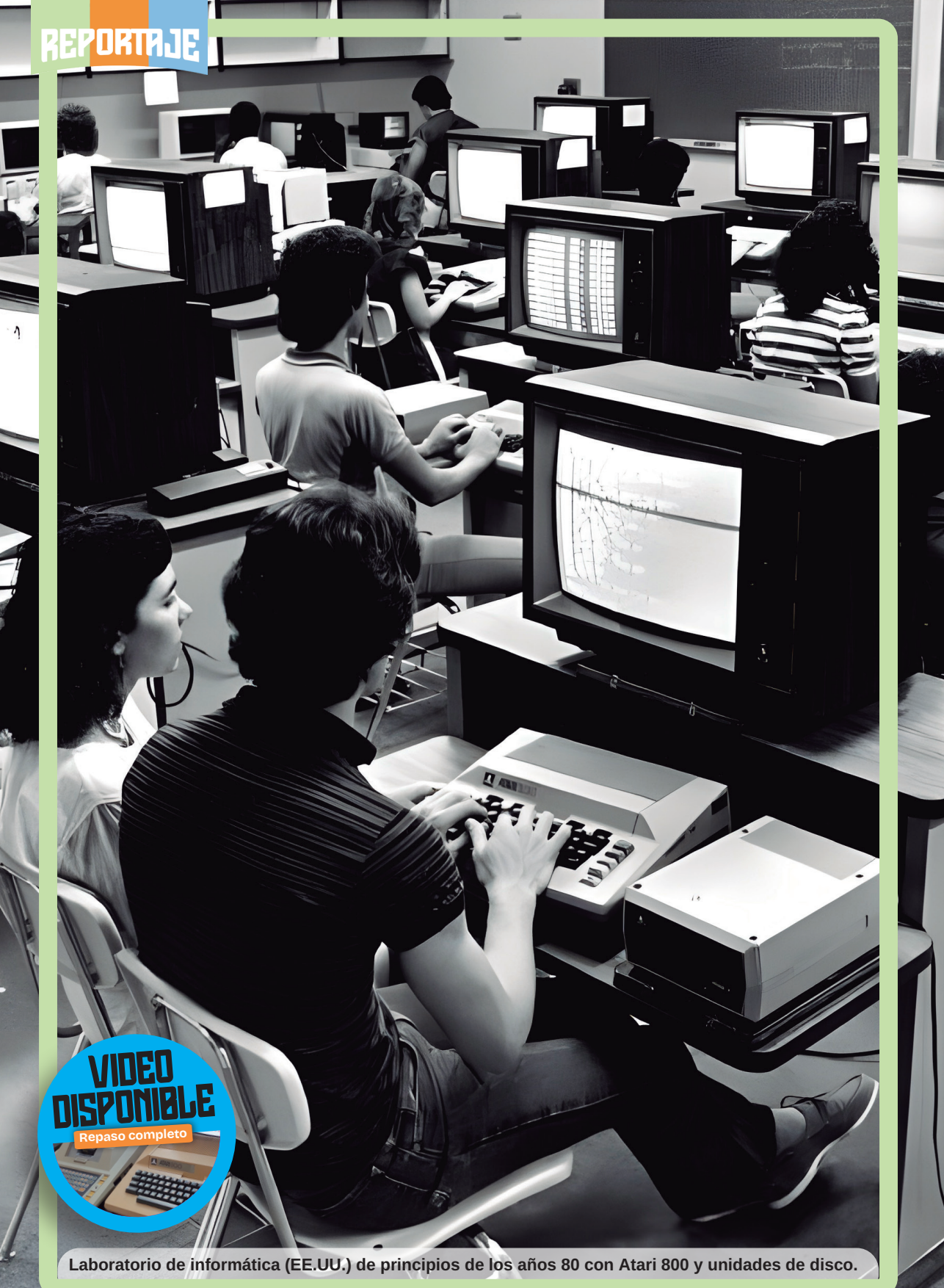
Carrusel Vídeos. Aquí tendrás, tras la publicación de cada nueva revista, los vídeos disponibles. **3**

Los directos de Generación Z80

Con **Marcos García** todos los jueves a partir de las 15:30h.

Con **Marcos García** y **Bruno Sol** los miércoles a las 19:30h.

Con **Raúl Montón y Javi De Lúcar** los martes a las 18:30h.



Laboratorio de informática (EE.UU.) de principios de los años 80 con Atari 800 y unidades de disco.

1979, el año en el que cambió todo

La informática ha visto años decisivos, pero ninguno como 1979 cuando Atari cambió por completo las reglas del juego.

por **José Luis Sanz**

En la historia de la microinformática pocos años hay que puedan señalarse en el mapa como decisivos para la industria. Lo mismo pasó por debajo de tu radar, pero sin **Atari** y sus primeros microordenadores lo mismo la revolución informática hubiera tardado mucho más en llegar.

Estos ordenadores fueron pioneros en introducir características que permitieron sentar las bases de la industria tal y como hoy la conocemos.

La microinformática en los años 70

Durante los años 70, los avances en el desarrollo de chips y circuitos integrados fueron el punto de partida de la creación de ordenadores cada vez más pequeños y baratos dirigidos, no solo a empresas, sino también a los usuarios domésticos. Hasta ese momento los equipos eran una especie de calculadoras gigantes, inaccesibles para el ciudadano común, sobre todo, por su precio que era totalmente inalcanzable.

A principios de la década de los 70 IBM dominaba el mercado de lo que se dio en llamar algo así como “computación para empresas”, aunque comenzaron a diseñarse unos primeros modelos con las miras puestas en un supuesto mercado »

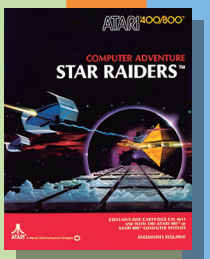
Los Atari 400 y 800 transformaron el concepto de ordenador personal a finales de los 70.

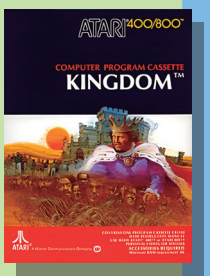
(inexistente) gracias a compañías como **MITS** con su Altair 8800 en 1975. Fue un cambio real de paradigma. Poco después, empresas como **Apple** y **Commodore** también se unieron a la fiesta con sus primeros modelos destinados (en teoría) al mercado doméstico: los Apple II y Commodore PET.

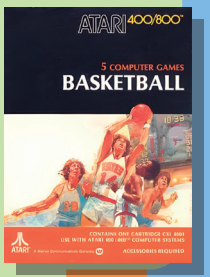
Con ese panorama Atari pensó que sería buena idea abrir otro melón en su modelo de negocio y añadir microordenadores junto a las consolas. Pero en esta ocasión su enfoque iba a ser completamente distinto al de su competencia. Y no era una apuesta sencilla no exenta de riesgo porque tanto Apple, como Commodore y MITS estaban plenamente asentadas en ese pequeño (todavía) segmento del mercado, así que innovar iba a ser muy complicado. Eso sí, para ventaja de los de **Nolan Bushnell** su empresa ya tenía una profunda conexión con »

Nuevos juegos

Con los **Atari 400** y **800** queda atrás la simplicidad gráfica y de conceptos de las consolas de finales de los 70 y se produce un salto significativo en las capacidades técnicas de los ordenadores domésticos, gracias a gráficos de mayor resolución, más colores y un audio nunca visto en modelos de aquella época. Con un precio ajustado, permitieron usar juegos en disquete, casete, cartucho y por cable.







En España la revolución de 1979 llegó más tarde

España fue ajena al éxito de Atari con sus modelos 400 y 800 ya que en aquellos primeros compases de la década de los 80 ocuparon su espacio microordenadores de marcas como Sinclair (ZX 80, ZX 81 y ZX Spectrum) y posteriormente Amstrad, Commodore, etc. Llegar en 1981, el precio y su escaso catálogo de software (tenía que traerse de EE.UU.) impidieron a **Atari** tenernos dentro de la lista de mercados relevantes de Europa.

Basketball (1979)

el consumidor doméstico, algo que no podía decir ninguno de sus adversarios.

Llegan Atari 400 y 800

El lanzamiento de los **Atari 400** y **Atari 800** en noviembre de 1979, hace ahora 45 años, representó la apuesta de la empresa por ganar una nueva batalla en un mercado emergente como era el de los microordenadores enfocados al hogar.

Ambos modelos fueron diseñados bajo la dirección del mítico **Jay Miner**, un ingeniero que más tarde también sería fundamental en la fabricación de otro clásico como fue el Commodore Amiga. Y si algo distinguió a estos dos modelos de sus competidores fue una combinación perfecta de factores técnicos e innovaciones en el diseño, así como la integración de un hardware especializado para gráficos y sonido, lo que acabó por convertirlas en máquinas que servían tanto para tareas del hogar, como de pequeños negocios y, sobre todo, el entretenimiento.

Por ejemplo, **Atari 400** fue diseñado principalmente como un ordenador de bajo coste para el mercado de consumo, especialmente familias. Y a pesar de sus evidentes limitaciones en términos de expansión y memoria (4 KB), contaba con capacidades gráficas muy avanzadas. El chip gráfico "CTIA" podía trabajar con 128 colores diferentes y soportaba múltiples modos, lo que le diferenciaba de otros modelos de la época. Además, añadía el chip POKEY, que permitía generar efectos de sonido complejos, nunca vistos antes en sistemas destinados para el hogar.

Por otra parte, **Atari 800** era un modelo más avanzado y se destinó a un público más profesional. Este ordenador compartía muchas características del Atari 400, como el procesador MOS 6502 y el chipset gráfico, pero incluía una RAM base de 16 KB (ampliable).

El modelo 800 también estaba preparado, y aquí aparece uno de los elementos clave de su éxito, para soportar periféricos externos capaces de hacer- »

Commodore PET ya estaba en el mercado cuando Atari lanzó los modelos 400 y 800.

lo compatible con formatos tan variados como disquetes, casetes y módems. Amén de la doble ranura para cartuchos que traía de serie bajo cubierta.

No había otros modelos iguales que disponían, además, de un sistema operativo llamado **Atari OS**.

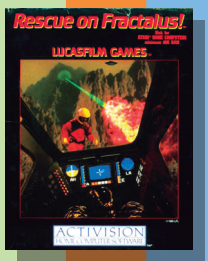
El Escenario Previo

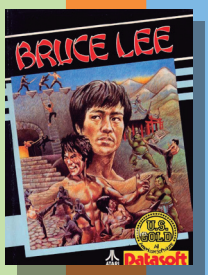
Antes del lanzamiento de los modelos 400 y 800 de Atari en 1979, el mercado ya contaba con otros rivales que podrían haber sido los abanderados de esta revolución, pero que para desgracia de sus fabricantes no llegaron a serlo por cuestiones que el paso del tiempo vino a confirmar, como son limitaciones técnicas, el precio o la lectura errónea que hicieron del mercado.

Pitfall II (1984)

Uno de los principales predecesores en aquellos años fue el **Apple II**, lanzado en 1977 y que, aunque fue un éxito comercial y tuvo un gran impacto en el sector educativo, su precio limitó su adopción masiva. Y aunque era técnicamente muy avanzado, no contaba con la misma capacidad para generar gráficos y sonidos como lo hacían los **Atari 400** y **800**.

Otro de los microordenadores que ya estaban en el mercado fue el **Commodore PET**, de 1977, uno de »





los primeros “todo en uno” con pantalla integrada, teclado y unidad de almacenamiento. Si bien tuvo éxito en entornos empresariales y educativos, su interfaz de usuario no estaba tan enfocada al mercado de consumo y, de nuevo, sus capacidades gráficas y de sonido fueron inferiores a las de los modelos de Atari.

Por último, tenemos al más veterano en aquellos tiempos, el Altair 8800, de 1975, considerado uno de los primeros ordenadores personales. El problema fue que su impacto fue limitado a un grupo muy específico de frikis de la informática por lo que no llegó a los canales de gran consumo.

A pesar de su importancia histórica, no era un producto diseñado para el público general, lo que limitó su adopción masivamente.

Aun así, ¿por qué todos esos modelos anteriores no tuvieron el mismo impacto que los **Atari 400** y **800**?

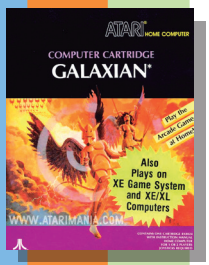
Steve Jobs posa con un Apple II lanzado en junio de 1977.

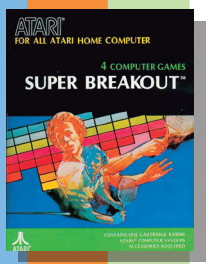
Tres razones para una revolución total

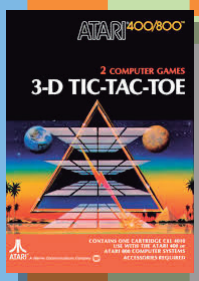
La primera razón es casi una obviedad: Atari tuvo el acierto de mirar claramente hacia el grueso de los usuarios que ya tenía reclutados con sus consolas, un perfil menos técnico que no quería un microordenador para trabajar, ni estudiar, ni llevar las cuentas de la casa. Quería jugar.

Muchos de los competidores de Atari (el **Altair 8800** y el **Commodore PET**, sobre todo) estaban dirigidos principalmente a fans de la informática y a entornos educativos o empresariales. Aunque esto fue clave para un primer desarrollo inicial de la microinformática, limitó su alcance al no estar pensados para el consumidor doméstico. A diferencia de estos modelos, los Atari 400 y 800 fueron diseñados específicamente para ser fáciles de utilizar y con un claro enfoque en los juegos, aprovechado la experiencia de Atari con sus consolas.

El segundo punto casi es una extensión del ante- »







Los Atari 400 y 800 llegaron a España y otros países europeos a principioas de los 80. De ahí la frase en alemán de "finalmente llegaron". Ese retraso fue clave para que en España triunfaran otras alternativas.

rior: ninguno de los competidores de Atari contaba con las capacidades técnicas de sus ordenadores y no eran tan versátiles. Los modelos 400 y 800 cargaban juegos desde formatos como cartuchos, discos, casetes e incluso módem.

Y obviamente, el tercer punto tiene que ver con el precio, una batalla que ganaron los modelos de Atari frente a rivales como Apple II: $1.250 en el caso de este último y $549 y $999 en el de los modelos 400 y 800, respectivamente.

Atari, el gran factor diferencial

Y por último hay una razón extra que fue la que decantó la balanza en favor de los de **Nolan Bushnel**: la »

Atari 800 fue el más profesional y potente de los dos modelos y costaba de salida $999.

atracción que la marca produjo en desarrolladores de terceros, que vieron en el líder de las consolas de videojuegos a un socio fiable que podría ofrecerles un buen negocio. Solo así se entiende que trabajaran tan rápido y sin pensárselo dos veces compañías como Activision, Brøderbund Software o Lucasfilm Games.

Todos esos factores ayudaron a Atari a liderar la revolución de la microinformática que llegaría a todos los rincones del planeta en los siguientes años, no solo en EE.UU., sino también en Europa con ejemplos tan conocidos como los de Sinclair con sus Z80 y Z81 o ZX Spectrum. No solo fueron los **Atari 400** y **800** los que ampliaron ese mercado, sino que introdujeron varias innovaciones que influyeron en la dirección que tomaría la industria en los siguientes años.

Galaxian (1982)

Nada fue igual a partir del año 1979

Gracias a lo ocurrido en 1979, la competencia comprendió el cambio profundo que iba a llegar y les inspiró para crear más y mejores productos enfocados a un usuario que habían pasado por alto y que estaba deseoso de vivir experiencias nuevas y divertidas.

Producto del cambio, el éxito de los **Atari 400** y **800** impulsó a otros fabricantes a mejorar sus ordenadores. Ejemplos como los de Apple y Commodore, que ya estaban presentes en las tiendas con otros modelos, tuvieron que rediseñar sus estrategias y productos ante la nueva competencia, especialmente en términos de capacidad gráfica, facilidad de manejo y versatilidad. Se aceleró el ritmo de innovación tecnológica y popularizó el concepto de ordenador personal.

1979 marcó el punto de inflexión de cómo la sociedad iba a interactuar con la tecnología en los siguientes años. Aunque en España tardáramos un pelín más en darnos por aludidos.

Scott Addams, Adventure International

"1979 fue un año muy animado"

Su nombre está vinculado al de las aventuras conversacionales, de las que fue su principal impulsor a finales de la década de los 70.

por **José Luis Sanz**

En un número donde mandan los recuerdos y el pasado, nada mejor para ilustrar ese periodo tan excitante de finales de los 70 que recurrir a uno de los nombres más reconocidos de la industria, un perfil que gracias a su trabajo en **Adventure International** ayudó a que un género tan aparentemente áspero fuera de los preferidos de los jugadores en aquellos tiempos.

Scott Addams es de los perfiles más reconocidos de la industria y, a pesar de sus 72 años (debería estar ya retirado pero sigue al pie del cañón), todavía tiene fuerzas para afrontar proyectos que mantengan el género de las aventuras vivo. Es por eso que, para conocer mejor las circunstancias que rodearon a aquel año **1979, el que lo cambió todo,** hemos querido hablar con él sobre cómo vivió aquellos tiempos.

Puede que le hayan preguntado muchas veces sobre este tema pero, ¿en qué momento concreto »

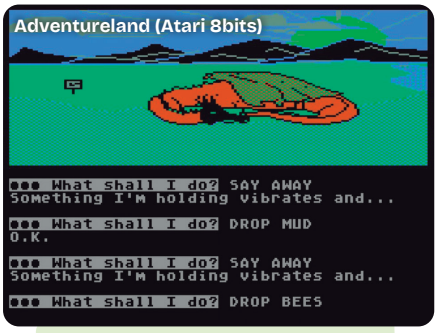
Entrevista realizada con la ayuda de José Luis Molina, "Mølitrønix".

Scott Addams junto a su mujer, Alexis Addams, y el equipo de Clopas, su actual estudio de desarrollo (www.clopas.net).

surge esta devoción por las aventuras conversacionales? ¿Un juego concreto, una descripción, un personaje, un rompecabezas?

Tuve mi primer ordenador de sobremesa en 1977. Antes de eso todos mis ordenadores eran, o bien "mainframes" en el trabajo, o bien ordenadores caseros y en kit que yo mismo construía. Una cosa que tenía la nueva máquina ya montada era Microsoft BASIC. Quería probar ese lenguaje porque contaba con una característica que ningún otro lenguaje de su época tenía: las cadenas. La capacidad de almacenar y trabajar con texto. Buscaba algún tipo de juego que pudiera hacer para poder usar "strings".

Tuve la oportunidad de jugar a **Colossal Cave Adventure** en el "mainframe" del trabajo y eso me dio la idea de crear **Adventureland**. Decidí no programar un juego, sino crear un nuevo lenguaje para el que creé un compilador y un intérprete que ejecutara el código intermedio generado. Algo así como funciona C#.



¿Cuál es tu obra favorita, la que crees que es la mejor de todas? ¿Y por qué razón?

(Risas) Eso siempre es difícil. Recientemente he completado dos nuevas aventuras. La que creo que es la mejor es **Escape the Gloomer** (ambientada en el universo de **Redwall**). También estoy muy orgulloso de un reciente juego online que hice para un cliente. Es un tipo "battle royale" para 60 jugadores ambientado en el espacio. Y también de la última aventura que escribí, **AdventurelandXL**, que es un saludo a mi primer juego. Contiene el original completo con una serie de giros y luego una sección XL completamente nueva (XL son las siglas de 40 y Extra Large, ya que se celebraba el 40 aniversario de **Adventureland**).

Algunos libros señalan que 1979 fue uno de los años más importantes para la industria informática debido al impacto del lanzamiento de los **Atari 400** y **800**. Casualmente ese es el año de »

Colossal Cave Adventure fue una de las principales fuentes de inspiración de Scott Addams para querer dedicarse a programar aventuras conversacionales desde 1978.

mayor producción de aventuras gráficas de toda su carrera. ¿Es pura coincidencia o resultado de esta transformación de la industria y el mercado en aquel tiempo?

Sin duda fue un año muy animado. Se lanzaron las máquinas y hubo una gran demanda de software. Parecía que tan rápido como escribía una aventura, una semana después la gente me pedía otra. Además, empezamos a diversificarnos hacia juegos más arcade.

En tu opinión, ¿qué aportaron los **Atari 400** y **800** al mercado para dinamizarlo tanto? ¿Realmente crees que su impacto determinó todo lo que ocurrió después en la industria informática tanto en EE.UU. como en Europa con empresas como Sinclair o Amstrad?

Antes de eso si querías un ordenador con gráficos en color podías conseguir un Apple II pero eran muy caros. El 400 especialmente rompió las barreras de precio. No estaba de más que también tuviera una capacidad de sonido decente y que estuviera pensado para ser ampliado. Sin embargo, las unidades de disco que salieron más tarde fueron una decepción, ya que tenían que pasar básicamente por un bus de audio para evitar interferencias de la FCC. »

“Tan rápido escribía una aventura [...] la gente pedía otra”

Eso era algo que el TRS80 y Apple hacían mejor. Sus buses de expansión estaban mejor diseñados.

Has trabajado duro para recuperar algunos de tus trabajos y adaptarlos a los sistemas actuales. ¿Crees que todavía hay un nicho de mercado para productos con mecánicas de hace 45 años o es necesaria siempre una actualización?

Creo que la gente disfruta con la nostalgia de los juegos antiguos, pero el mercado de las aventuras de texto parece muy reducido hoy en día. A las aventuras "point and click" les va mejor, pero incluso a ellas les cuesta ser rentables.

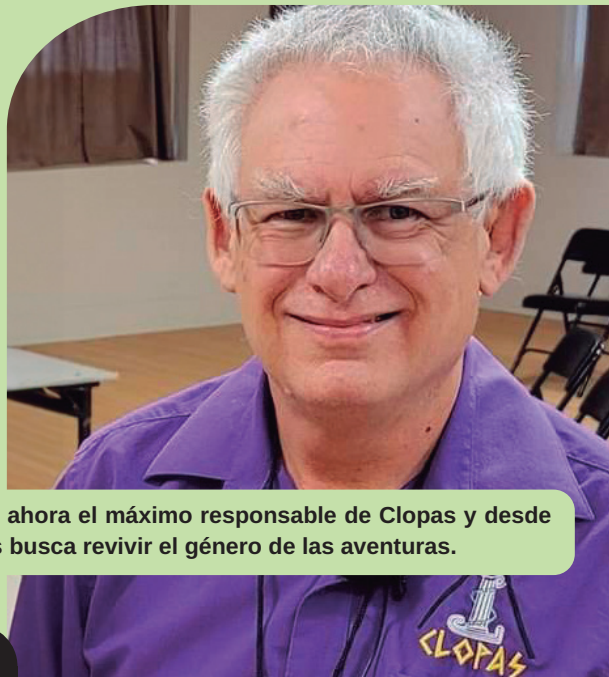
¿Cuál crees que fue el impacto de tus juegos en la evolución de los videojuegos y cómo percibes su legado dentro de la industria actual?

Creo que de todo el correo que he recibido a lo largo de las décadas, el mayor impacto es que abrió los ojos de muchos jóvenes a lo que se podía hacer con los ordenadores. Mucha gente me ha dicho que empezó a trabajar con ordenadores gracias a esas aventuras. También hay muchas empresas de videojuegos cuyos fundadores me han escrito diciéndome que fueron mis juegos los que les impulsaron a crear su propia empresa. Me siento bendecido al ver cómo Dios ha utilizado mis esfuerzos para inspirar a otros.

Estamos viviendo una época turbulenta con cancelaciones de juegos y despidos masivos. ¿Cómo se vive este momento desde la perspectiva de un pequeño estudio como **Clopas**? ¿Es posible vivir de la creación de videojuegos al margen de las grandes compañías?

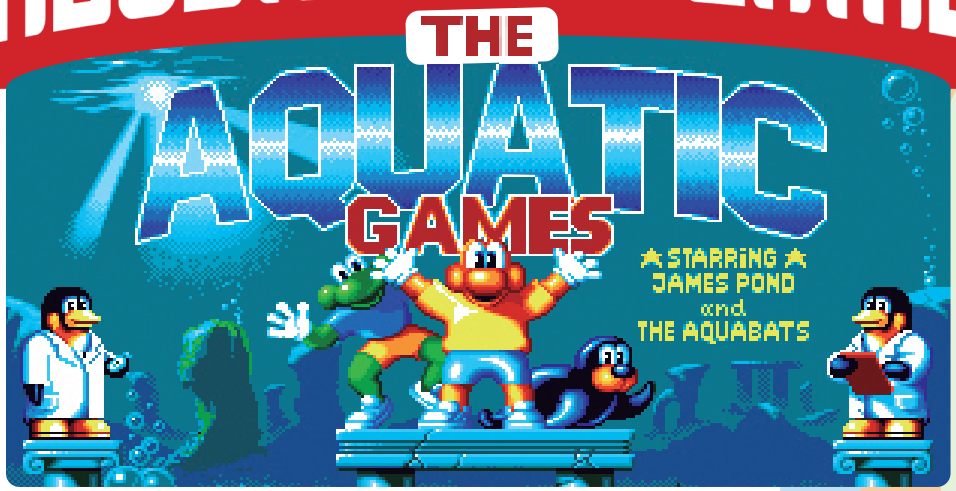
Hasta ahora a **Clopas** no le ha ido bien financieramente. Creo que Dios me hizo fundar la empresa y no me arrepiento de haberlo hecho. Tampoco se trata siempre de (ganar) dinero, he visto trabajar con nosotros a una increíble cantidad de personas con talento y sólo puedo imaginar cómo será su futuro. Sé que me sigue gustando jugar y crear juegos. Pero sólo Dios sabe hacia dónde se dirige la industria.

"Tampoco se trata siempre de (ganar) dinero"



Scott Addams es ahora el máximo responsable de Clopas y desde sus instalaciones busca revivir el género de las aventuras.

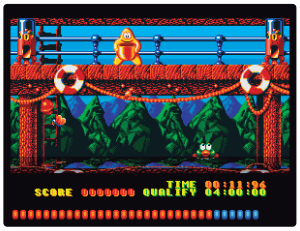
AJUSTE DE CUENTAS



“Me dejé llevar por el olimpismo”

Viajo al pasado para analizar si The Aquatic Games fue tratado como merecía, en su versión para Mega Drive lanzada en 1992.

por **Bruno Sol**



Sucedió en el Nº 14 de **Hobby Consolas** (noviembre de 1992). Puede que me dejara llevar por los últimos estertores de la fiebre olímpica (en aquel mismo número le casqué, sin despeinarme, un 94 al **Track & Field** de Game Boy), pero el 92 de nota global que le puse a **The Aquatic Games** para Mega Drive lleva atormentándome más de 30 años. Era un juego muy bonito, divertido si eras fan de los “machacabotones” y rezumaba el encanto de la franquicia **James Pond**, pero es evidente que me vine arriba al puntuarlo con un 94 en gráficos y un 93 en jugabilidad. Aunque me parece aún más sangrante el 89 en el apartado sonoro (volví a escuchar la versión verbenera de la novena sinfonía de Beethoven en la presentación).

Visto con la perspectiva de los años, le rebajaría 10 puntos por categoría. Un 82 de nota global puede que siga pareciendo una exageración, pero me sigue atrayendo mucho más que el más vistoso, pero anodino, **Olympic Gold** de Sega y U.S. Gold. Siempre será mejor correr con un bacalao que con un atleta random.

VIDEO DISPONIBLE

Cómo se graba un Tío Bruno

92 VIEJA NOTA

82 NUEVA NOTA

El análisis original se publicó en el número 14 de Hobby Consolas, en el mes de noviembre de 1992.

FromSoftware ya era oscura antes de Miyazaki

Saga King's Field.

por **Marcos García**

En diciembre se cumple el treinta aniversario del nacimiento de la saga King's Field. Es hora de hacer justicia con el legado pre-Miyazaki.

Todavía resuenan en mi cabeza los ecos de **Shadow of the Erdtree**, el venerado DLC del eterno e inabarcable **Elden Ring**. Un nuevo fragmento jugable del "lore" inaprensible de FromSoftware, sólido, majestuoso, sin fisuras. Un merecido epílogo de ida y vuelta que despide con todos los honores al magno RPG de mundo abierto de **Hidetaka Miyazaki**.

Injustamente, se podría interpretar que toda esa oscuridad, indefensión y dificultad desmedida, a veces engañosa, de las obras recientes de FromSoftware ha surgido exclusivamente de la mano de Miyazaki. Sus primeras aportaciones en la saga **Armored Core** y la llegada del título fundacional del género, **Demon's Souls**, cimentaron unas bases prácticamente inamovibles, generadoras de halagos y odio a partes iguales y que aún se mantienen en plena forma dieciséis años después. Pero creo que sería injusto cargar todo ese cúmulo de sensaciones de la familia **Souls/Bloodborne/Sekiro/Elden Ring** a una sola persona, a un solo equipo y a una sola etapa. Tanto es así que »

los inicios de FromSoftware y el legado de su fundador, **Naotoshi Zin**, actual asesor, tienen mucho que decir.

FromSoftware fue fundada en 1986 como compañía de desarrollo de software para empresas, pero hasta 1994 no publicó su primer juego. Desde 1990 ya habían flirteado con proyectos para PC en 3D en sus ratos libres y clásicos del género RPG como **Wizardry** estaban muy presentes en sus referencias. De estos desarrollos primigenios inconclusos, hasta la llegada de **King's Field**, poco más se sabe, pero desde ese preciso instante, el estudio ya comenzó a supurar muchas de esas premisas jugables e intransferibles que han marcado, prácticamente, casi todo su catálogo de lanzamientos. Adentrémonos en la oscuridad y el desasosiego más absolutos, descubramos algunas de las creaciones más sombrías, algunas de ellas casi olvidadas, de FromSoftware. Obras primigenias que fundamentaron las bases del estudio japonés durante su etapa inicial.

King's Field II | En apenas unos meses la saga evolucionó de forma considerable. Afortunadamente, en esta ocasión, el segundo capítulo de PlayStation sí llegó a todos los territorios. Incluyendo Europa.

Crystal Dragon… digo King's Field: con él nació la oscuridad

Al echar la vista atrás, sujetando en mi mano, con orgullo, la caja del primer **King's Field**... sí, ese que nunca abandonó las fronteras del paraíso nipón, acuden a mi mente recuerdos de tormento, destierro sensorial y desamparo. Justo las mismas percibidas con el exclusivo para PS3, **Demon's** »

Souls, quince años después. Es cierto que la perspectiva en primera persona complica un poco dicho paralelismo, al igual que las pixeladas y torpes texturas de 32 bits o el sombreado "gouraud" de **King's Field**; pero esas percepciones constantes de soledad, peligro y muerte me resultaron tremendamente familiares.

El primer **King's Field** (1994) apareció trece días después del lanzamiento de PlayStation en Japón, en plena campaña navideña. Vendió muy bien, más del doble de las previsiones del estudio. Una curiosidad respecto al proceso de creación, que el propio equipo cuenta, es que se eligió como plataforma de inicio PlayStation, en vez de PC o Saturn, por sus capacidades poligonales. Aquí va otra anécdota, más íntima e inquietante: el nombre del juego durante su etapa de desarrollo –que apenas duró seis meses– fue **Crystal Dragon** (así aparecía en las revistas de 1994), pero un directivo de FromSoftware, en el transcurso de un viaje por Reino Unido, descubrió un club de golf llamado **King's Field** y le gustó la combinación de palabras, así que decidió que sería el título definitivo. Cosas de directivos.

King's Field IV.

Volvamos al 3D Real-time RPG fundacional del estudio. **King's Field** era tosco, lento, gráficamente desalentador y muy difícil; pero su ambientación era magnífica, al menos para 1994. Te ponía en la piel de **Jean Alfred Forester** (el protagonista), en primera persona, por supuesto, y te soltaba en una tumba subterránea de cinco plantas en el reino de Verdite. Pecaba de ser lineal, tosco y básico en términos generales y, además, cargaba cada zona; pero esa forma de avanzar acongojado y sin saber qué nos acechaba tras la próxima esquina le otorgaba una magia oscura especial, a la que habría que añadir algunos NPC y un catálogo de bestias animales y vegetales.

Como comienzo no estuvo nada mal, aunque lo excepcional estaba por llegar con **King's Field II** (1995-1996), que fue transformado en capítulo fundacional de la saga en Occidente. La evolución en apenas unos meses fue evidente: esta segunda entrega ofrecía una suerte

Una edición demasiado especial

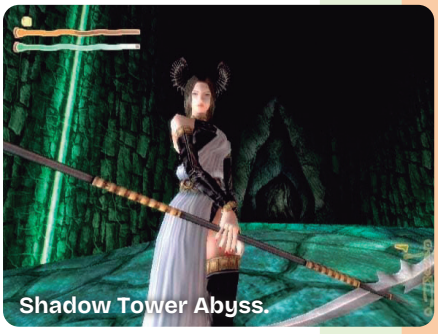
Como merecido homenaje a la saga, FromSoftware lanzó al mercado japonés **King's Field Dark Side Box** (1994-2007), un compendio de los primeros cuatro capítulos, la trilogía de PlayStation y el episodio de PS2. Además de los juegos, incluía un "Memorial Disc" en DVD, extractos de las cuatro bandas sonoras, un bonito libro de arte, manual de instrucciones de los cuatro títulos y un mapa del mundo de Verdite. Todo ello reunido en una preciosa caja a modo de piedra negra desgastada, muy en consonancia con el estilo del estudio.

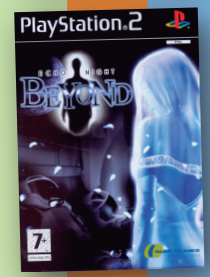
FROM SOFTWARE

El anuncio de Shadow Tower Abyss en la prensa japonesa es un auténtico espectáculo. Lástima que Sony CEA cancelara la aparición del "precursor" de Demon's Souls en Estados Unidos.

de mundo abierto y extenso interconectado y sin cargas, ¿os suena de algo? Y hacía gala de mejores texturas y sombreado dentro de las limitaciones del momento y del estudio. Algunos datos: contaba con 25 tipos de enemigos, once "bosses" de tamaño razonable, más NPC y una veintena de zonas, como ya dije antes, satisfactoriamente interconectadas. La nueva gesta vectorial mostraba mejor que nunca el fino equilibrio entre riesgo y recompensa, ¿os suena de algo? En su momento describí al segundo **King's Field** como "fábula arcaica de consecuencias devastadoras, opresiva, transmisora de oscuros secretos y sonidos inquietantes". Por cierto, hasta finales de 1996 no pudimos disfrutarlo en Europa.

Apenas un año después, apareció en Japón **King's Field III** (1996) que fue rebautizado como **KFII** en territorio USA por ASCII Entertainment. La tercera entrega mejoró bastante a nivel gráfico y sentó las bases del motor para futuras producciones, pero transmitía menor cohesión y consistencia en la gestión de los escenarios. No fue un mal **King's Field**, pero fue eclipsado totalmente por el segundo episodio que estuvo mucho mejor.


Shadow Tower Abyss.



La saga continúa en cuatro formatos más

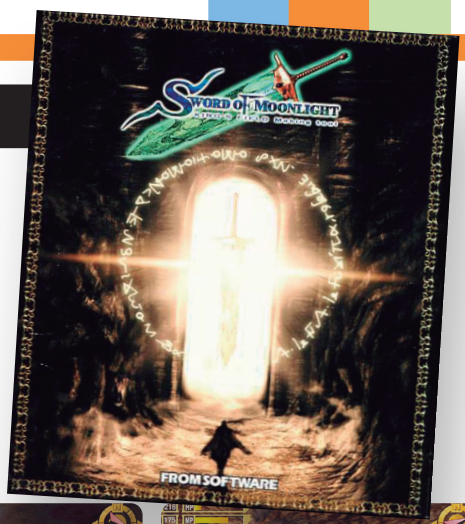
Además de **Sword of Moonlight: King's Field Making Tool** (2000), que ya aparece destacado en estas páginas, FromSoftware expandió la saga en la nueva PlayStation con **King's Field IV**, en Japón (2001) y territorios PAL (2003) y **King's Field: The Ancient City** (2002) en USA. La nueva generación permitió un salto gráfico importante, algo que ya sucediera con **Eternal Ring** (siempre dentro de las modestas capacidades e inquietudes tecnológicas de FromSoftware). Aún así, el desarrollo heredó la lentitud emblemática de anteriores **KF** pero también mostró cierta evolución gracias a una intro aparente, muy al estilo "Souls". Por cierto, el doblaje PAL en castellano de la intro es terrible, tan malo que merece la pena escucharlo para echarse unas risas... ¡Sacrilegio!

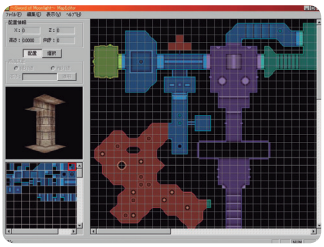
El siguiente formato que acogió la saga fue el móvil; aparecieron tres entregas entre 2004 y 2005: **King's Field**, **KF EX** y **KF Mobile II**. Parece que la experiencia "portable" gustó en FromSoftware y decidieron dar un último soplo de vida a la serie en la exitosa portátil de Sony. En verano de 2006, con apenas un mes de diferencia, el estudio de Shinjuku publicó **King's Field Additional I** y **II** para PSP, exclusivos del mercado japonés. Esta adaptación "Portable" contaba con gráficos estáticos de calidad, un HUB »

"From-Software creó un nuevo género: tormento en primera persona"

Crea tu propio King's Field

Parece que FromSoftware añoraba sus inicios en PC y, en el año 2000, sorprendió al público japonés con **Sword of Moonlight: King's Field Making Tool**.
Una herramienta que permitía crear tu propio "3D Real-time RPG", ejecutarlo y jugarlo sin necesidad de tener la aplicación instalada. Además, incluía un "remake" del primer **King's Field** de PlayStation, optimizado para PC.





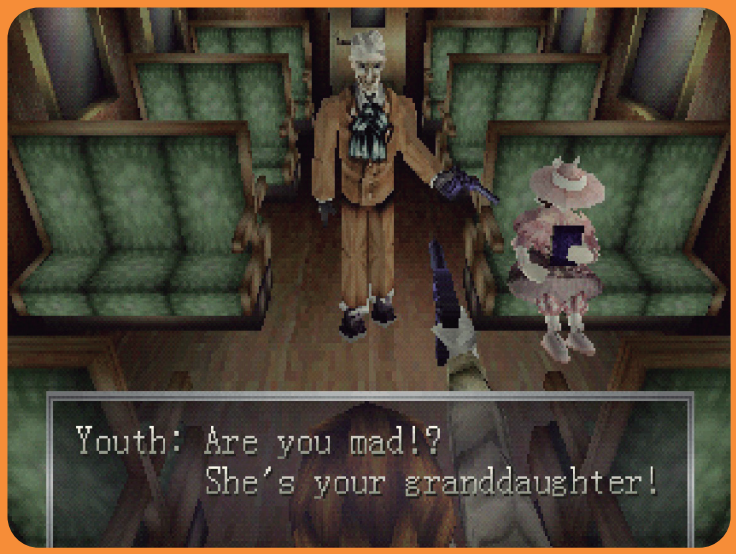
con varias localizaciones a visitar y una buena BSO, pero la esencia de la saga se diluía por completo al mostrar un avance por las mazmorras a pantallazo limpio, al más puro estilo **Dungeon Master**. No son una maravilla, pero merece la pena tenerlos si aprecias el legado material de FromSoftware. Además, recuerdo que los conseguí de importación a muy buen precio en su momento (obviamente, hace ya algunos años).

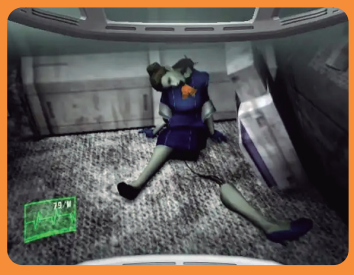
Shadow Tower.

Shadow Tower y Echo Night, ¡más oscuridad por favor!

Las dos franquicias mencionadas comenzaron su andadura en PlayStation, en verano de 1998. **Shadow Tower** heredó el desarrollo y planteamiento de la saga **King's Field**, primera persona, oscuro, opresivo y más orientado al género "dungeon crawler", con un motor gráfico muy sólido que compartiría con su hermano de lanzamiento, **Echo Night**. **Shadow Tower** presentaba un desarrollo más dinámico y vigoroso, además de un original sistema de progreso; en vez de experiencia, se basaba en mejorar "stats" eliminando a cierto número/tipo de enemigos o utilizando determinados ítems. Curiosamente, aparecen mensajes en rojo ofreciendo consejos de otros exploradores en las paredes… ¿Os suena?

Shadow Tower Abyss, la segunda parte, apareció cinco años después, para PlayStation 2. Contaba con una buena intro y un idilio con la oscuridad más acentuado aún que en la primera entrega, de la que heredaba su particular sistema de gestionar "stats". El motor gráfico era sólido y detallado (al nivel de FromSoftware), al igual que su completo bestiario, pero la brusquedad en los giros de cámara resultaba molesta. En cualquier caso es un claro predecesor de los "souls" en estilo gráfico, como generador de sensaciones y por la recolección de almas para desarrollar "stats" y equipo. **Abyss** fue publicado en Japón únicamente, ya que Sony CEA canceló el lanzamiento por parte de Agetec en EE.UU., por temor a una mala acogida. Curiosamente, sucedió lo mismo con **Demon's Souls** seis años después y originó que fuera





Echo Night | Esta saga de culto se la debemos a **Toshifumi Nabeshima** y dicen las buenas lenguas que Hidetaka Miyazaki se inspiró en ella para su **Déraciné** de PS VR.

Las dos entregas de PSP no transmiten en exceso los valores y sensaciones de los primeros cuatro capítulos, pero como artículos de coleccionismo merecen mucho la pena.

publicado por Atlus en USA.

Para cerrar este reportaje de oscuridad y tormento en primera persona, nada mejor que la serie **Echo Night**, más centrada en la aventura y el terror. El primer capítulo apareció en Japón (1998) y Estados Unidos (1999). Su temática fantasmal, el viaje inicial en tren, el misterio del barco hundido, la banda sonora o el detalle de los escenarios le alejaban considerablemente del resto de producciones de FromSoftware. Eso sí, la oscuridad y el sobrecogimiento permanecían intactos. Dicen las leyendas de casa From, que **Hidetaka Miyazaki** se inspiró en él para crear el genial **Déraciné** en PS VR.

Un año después apareció el segundo episodio en Japón, **EN Temuri no Shihaisha** (The Lord of Nightmares), más orientado al "survival horror" y que transcurre en una mansión gótica, fantasmas incluidos por supuesto. La franquicia cerró con **Nebula Echonight** (2004) y **Echo Night: Beyond** en occidente (2004-2005). Una desgarradora historia de fantasmas y ciencia ficción en la que tendremos que explorar una base espacial abandonada… o casi. Al igual que en todos los episodios de la trilogía, **Richard Osmond** vuelve a ser el protagonista de la aventura, eso sí, como habréis sospechado, en diferentes líneas temporales.

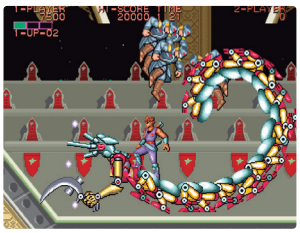
En el camino han quedado otros episodios oscuros, melancólicos o portadores de ese gen tan personal e intransferible de FromSoftware: el binomio **Evergrace**, **Eternal Ring**, los dos episodios de **Rune/Lost Kingdoms**, exclusivos de GameCube, Otogi, también por partida doble, sólo para la primera Xbox, o el terrorífico Kuon. Pero he querido centrarme en el origen lúdico del estudio y, sobre todo, en demostrar que, tal y como reza el titular del reportaje, FromSoftware ya era oscura, muy oscura, antes de la primera aportación de **Hidetaka Miyazaki** allá por 2004 como diseñador en **Armored Core: Last Raven**.

AJUSTE DE CUENTAS

“¿Víctima del ‘Review Tronching’?”

Posiblemente Strider heredó involuntariamente las notas parciales de otro juego. Es hora de ajustar esas puntuaciones...

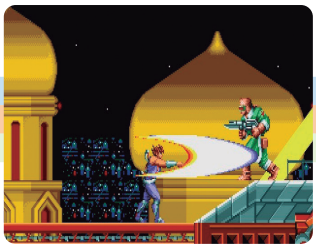
por **Marcos García**

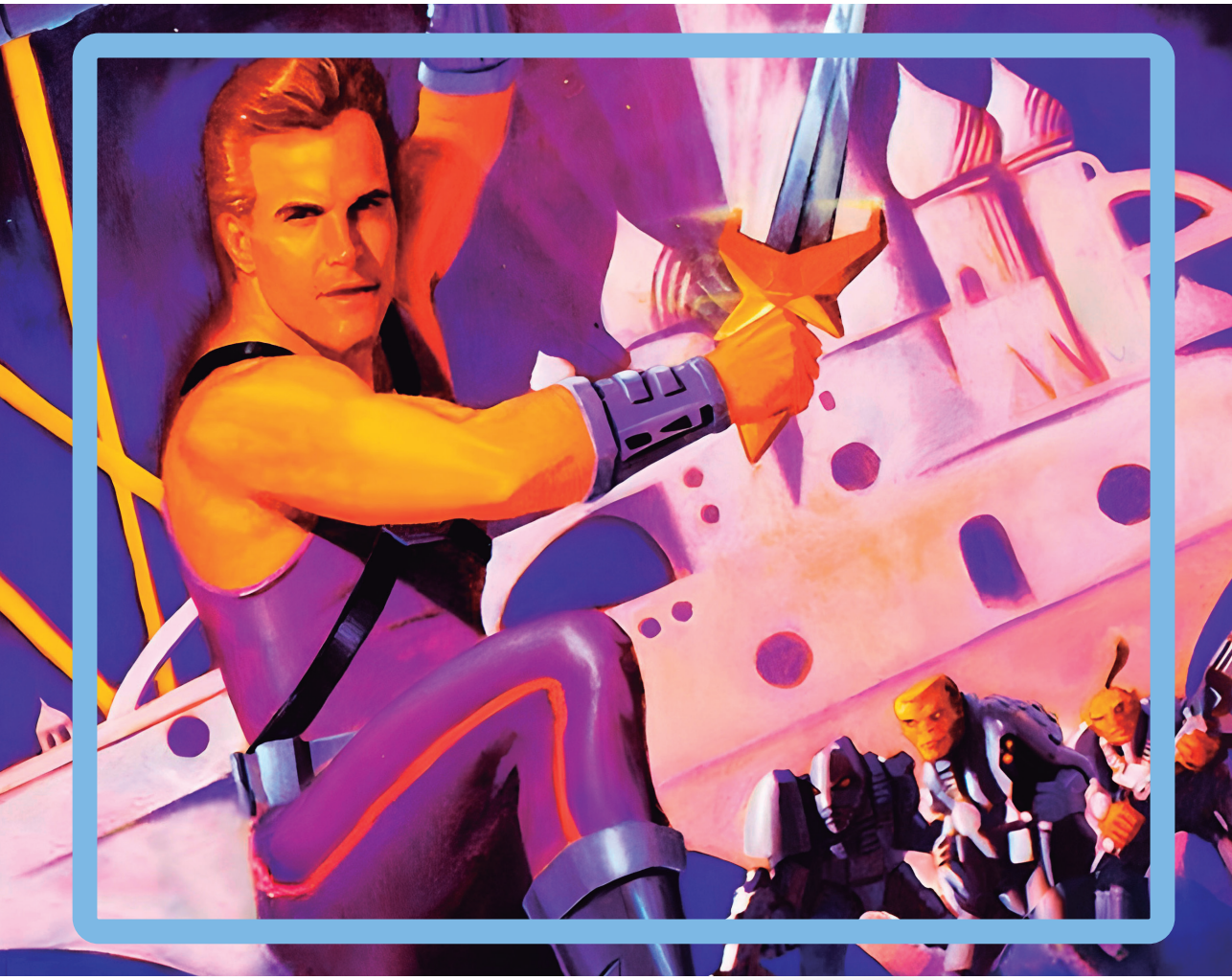


Hay algo que no encaja en las puntuaciones y el texto sobre el buen **Strider** de Mega Drive. Otorgar una puntuación superior a la jugabilidad frente al apartado gráfico resulta absolutamente ilógico en un arcade que prioriza el espectáculo sobre el control. A título personal, siempre me ha parecido que el **Strider** de coin-op era un juego inacabado, poco pulido, destartalado a la hora de representar su particular show y ecléctico en sus mecánicas. En resumen, una “Sagrada Familia” en formato videojuego, grandioso, imperfecto y heterodoxo.

A su favor hay que decir que gráficamente era sobresaliente. Sin embargo, sus animaciones eran algo bruscas, el scroll no era especialmente fluido y sufría de “slowdown” en momentos críticos (algo bastante común). Los enemigos se partían por la mitad a lo “cutre”, las explosiones tenían pocos frames y los “final bosses” duraban segundos en pantalla…

Detalles que bien podrían haberse pulido para optimizar la experiencia, sobre todo tratándose de **Capcom**. ¿Y qué decir de la versión de Mega Drive? Pues que era una auténtica maravilla. El “downgrade” gráfico era »



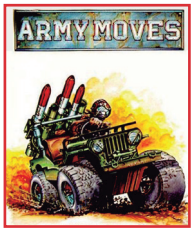


mínimo: mejoraba el scroll, mostraba a los “bosses” en todo su esplendor y respetaba los cinco niveles del arcade, más un final más elaborado. Eso sí, la jugabilidad era idéntica al original, y para mí eso es algo que siempre va a penalizar a **Strider** en todas y cada una de sus versiones.

Análisis en núm. 14 Hobby Consolas (noviembre de 1992).

Novedad

Aparece por sorpresa un nuevo Spectrum



Vuelve el mítico Spectrum, "el gomas". Un amigo que nos va a recordar lo bien que nos lo hizo pasar. Como hace 40 años.

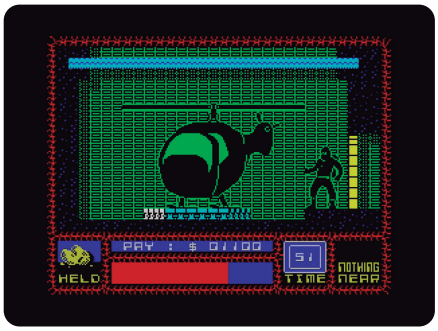
por **José Luis Sanz**

El **ZX Spectrum** original, lanzado en 1982, fue una revolución en su tiempo. No era el primer ordenador personal, para nada, pero era asequible lo que permitió que millones de hogares –sobre todo en Europa– tuvieran su primer contacto con la informática.

Con su exitoso (en aquellos tiempos) procesador Zilog Z80 a 3,5 MHz y sus famosas 48KB de memoria, los desarrolladores vivieron de ser ingeniosos y buscar los límites de un hardware que pronto quedó superado por la competencia. Aun así, esos ocho colores con dos intensidades de brillo, y su ya legendario "color clash", son parte de la historia vital de millones de jugadores que en aquellos años ochenta soñaron con aprender a desarrollar juegos. Y disfrutarlos.

The Spectrum, un DeLorean en 2024

Aquel **ZX Spectrum** tiene ahora un heredero prácticamente igual pero, a diferencia del modelo de 1982, con una misión diferente: ahora no tiene que conquistar el mercado ni convertirse en un éxito que permita a **Sir Clive Sinclair** imaginar »



Lista de control: ¿Tiene todos los elementos necesarios?

En la caja de **The Spectrum** vas a poder encontrar:

1. Tu **The Spectrum**.
2. Cable de corriente **USB-C** para usar el ordenador.
3. Cable **HDMI** para conectarlo a la tele.
4. **Manual de introducción** que reproduce la misma portada y aspecto gráfico del original de ZX Spectrum en 1982.

The Spectrum.

Manual de introducción.

Cable para la tele.

Cable del enchufe.

Los enchufes y conectores del Spectrum

Botón HOME
Con este botón vuelves al menú principal de **The Spectrum.**

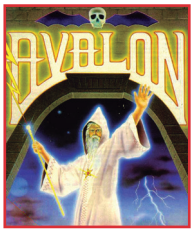
Puertos para mandos
Aquí puedes conectar los mandos USB para jugar con **The Spectrum**.

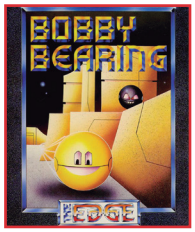
Puerto memoria USB
Aquí conecta el pendrive con los juegos que quieras cargar en **The Spectrum.**

Puerto HDMI
Enchufa a la televisión **The Spectrum**.

Conector AC
Enchufa aquí la corriente de **The Spectrum**. LED indicador de encendido.

Botón encendido
Enciende o apaga tu **The Spectrum** desde aquí.





La edición española: un tributo al legendario Alfonso Azpiri

Una de las ediciones que Retro Games va a vender en nuestro país tiene como protagonista a **Alfonso Azpiri**, el mítico ilustrador y dibujante de los años 80 que convirtió en leyendas algunos de sus trabajos: **Army Moves, Abu Simbel Profanation, Phantis** y un largo etcétera de obras maestras que podréis disfrutar en este **The Spectrum**. Además, esta edición cuenta con dos títulos exclusivos: **Wells & Fargo** y **Viaje al Centro de la Tierra**. Un detalle por parte de la firma inglesa que solo se explica porque España es el mercado en el que espera vender más.

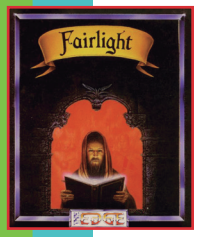
un futuro lleno de C5, sino revitalizar los corazones de miles de "gamers" que quieren reencontrarse con su viejo "yo" de la adolescencia y la juventud.

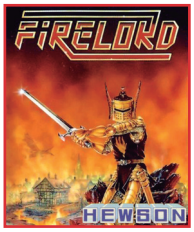
Asomarse a la caja de este nuevo **The Spectrum** –que ya hemos podido tocar y probar– es una experiencia emocionante que le llena a uno el alma de recuerdos que se van desbloqueando con cada pulsación sobre esas teclas míticas de goma que transformaron al viejo **ZX Spectrum** en lo que es hoy en día: un DeLorean capaz de hacernos viajar al pasado sin esfuerzo.

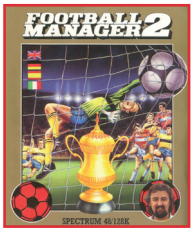
Nostalgia en vena

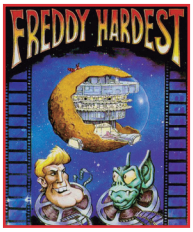
The Spectrum viene a ser una edición a tamaño real del viejo **ZX Spectrum**, con 48 juegos preinstalados (podéis ver las carátulas repartidas por todo el reportaje) y un funcionamiento idéntico al del modelo de 1982: podrás jugar (con rebobinado y posibilidad de guardar partidas) o entrar en el BASIC y guardar en tu memoria USB lo que programes. Sin cintas.

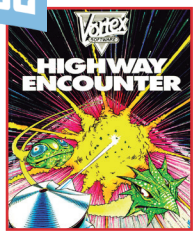
Eso sí, si echas de menos algún juego recuerda que puedes cargar otros que hayas descargado de internet y te recomendamos, siempre que tu ajetreada vida te lo permita, vivir la experiencia completa cargando cintas durante todo el tiempo que duran los míticos pitidos. Desde el 22 de noviembre podéis comprarlo por 99,99€, y con una caja que emula el viejo diseño del original.

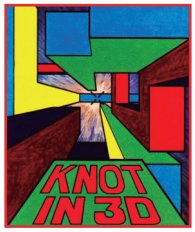


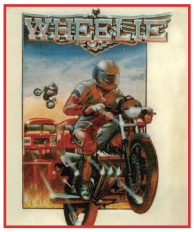


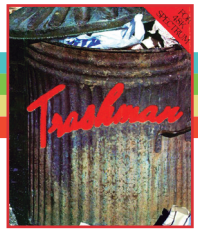


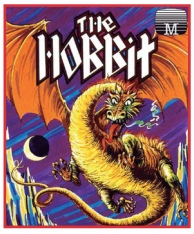












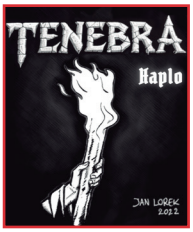
Army Moves

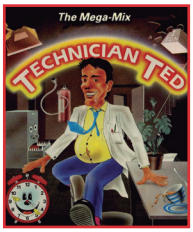
En este shooter de acción y desplazamiento lateral, debes enfrentarte a oleadas de vehículos enemigos que intentan localizar la base enemiga oculta.

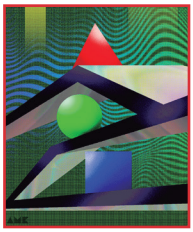
Dispara cohetes a los enemigos, usa dos modos de disparo para atacar a los unidades terrestres y aéreas, acorta distancias con el Jeep, cruza el puente y roba un helicóptero..., ¡y nada de quedarse sin combustible!

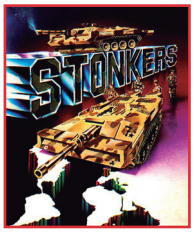
1P 48

Ayuda Partidas guardadas Menu Opciones Favo





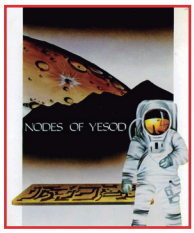




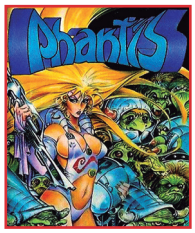
MANIC MINER

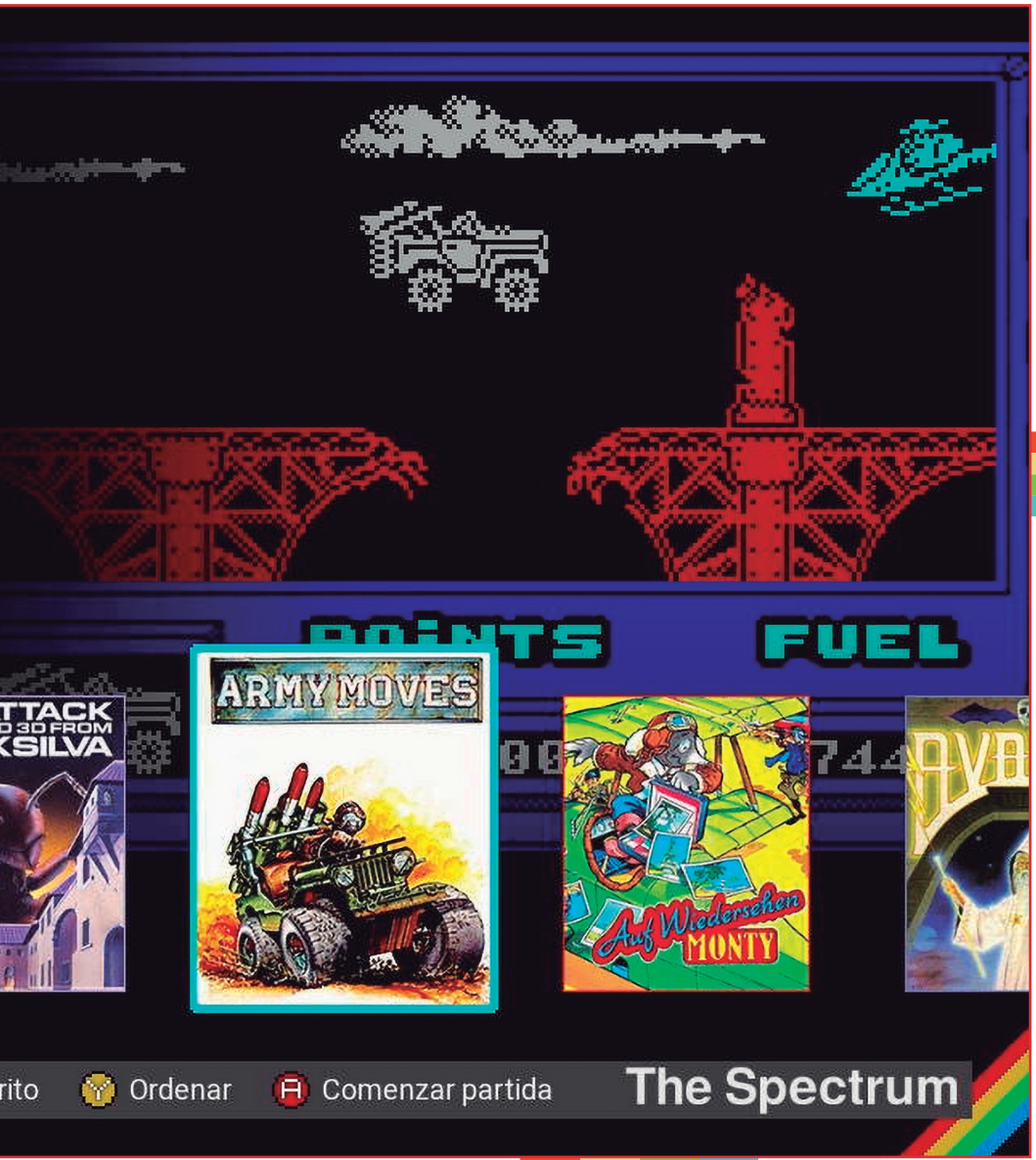
Jon Ritman's
MATCH DAY II
ocean

MOVIE

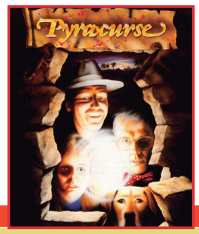

NODES OF YESOD

PENETRATOR

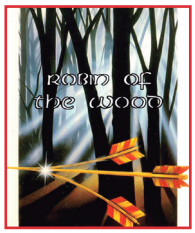

Phantis


POINTS
FUEL
ARMY MOVES
Auf Wiedersehen MONTY
rito
Ordenar
Comenzar partida
The Spectrum

PHEENIX
Megadodo Software

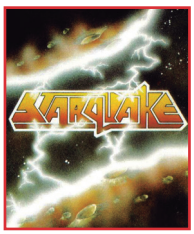

Pyracurse

QUAZATRON

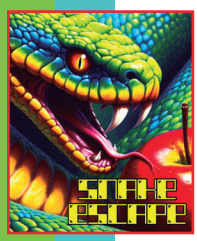

ROBIN OF the WOOD

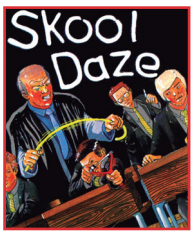
CLIVE TOWNSEND'S
SABOTEUR!

STARSTRIKE II


STARQUAKE

SPELLBOUND


SNAKE ESCAPE


Skool Daze

SHOVEL ADVENTURE

The Spectrum por dentro

En un alarde de valentía nos hemos animado a abrirlo ("ningún **The Spectrum** fue herido durante la realización de este reportaje") y tenemos que confesar que nos hemos encontrado con algunas cosillas interesantes:

1. Para poder emular, más o menos, la sensación de tener en la mano un **ZX Spectrum** original, Retro Games Ltd. ha decidido añadir unas pesas –cuatro en total– que transmiten esa imagen de robusto y con empaque. Tanto es así, que acabarás por pensar que es uno de los ZX Spectrum originales de Sinclair.

2. El teclado está protegido para que no se ensucie y deteriore, por lo que es seguro que nos va a durar más que "el gomas" original de 1982.

3. Las dos placas (una para gestionar los USB y otra para el microordenador) de **The Spectrum** son dedicadas y diseñadas por Retro Games Ltd. para la ocasión.

The Spectrum abierto de par en par.

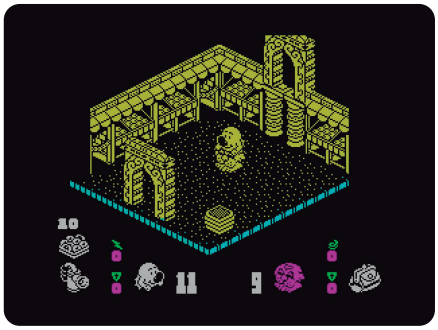
Teclado de membrana, como el original

The Spectrum sobre la caja que lo guarda dentro del bundle.

Una de las grandes sorpresas que nos hemos llevado al abrir este **The Spectrum** es que (como habéis podido ver en el vídeo de review) nos hemos encontrado con un teclado de membrana parecido al que tenía el ZX Spectrum original de 1982.

Es por eso que el tacto se asemeja mucho, seguramente con una mejor respuesta por lo que si llevamos mucho tiempo sin tocar uno de estos microordenadores, te llevarás la sensación de que nada ha cambiado desde hace 42 años. Recuerdo desbloqueado.

Jóvenes de los 80 reencontrándose con un viejo amigo.



¿Cómo se siente The Spectrum?

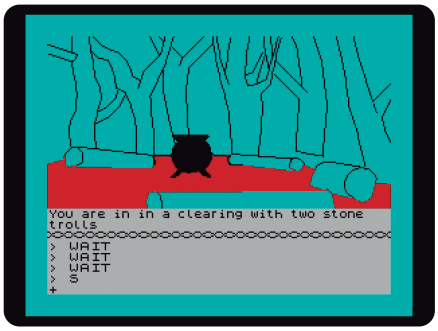
Lo primero que podemos decir es que según sacas **The Spectrum** de la caja tienes la sensación de estar reencontrándote con un viejo **ZX Spectrum** de 1982. El diseño de la carcasa, los materiales utilizados e incluso el tacto de las teclas de goma (y hasta las ranuras de ventilación de la parte inferior) os va a retrotraer a la década de los 80 y, como comentamos en el vídeo de análisis que podéis ver en exclusiva con la revista, si lo enchufas a una tele quien vaya a tu casa pensará que estás utilizando un modelo original.

Además, la caja ha sido diseñada inspirándose en la oficial de los **ZX Spectrum** de **Sinclair**, aunque la de Retro Games Ltd. tiene un tamaño menor por razones obvias: no hay que añadir una fuente de alimentación externa que ocupaba su buen espacio en el pack.

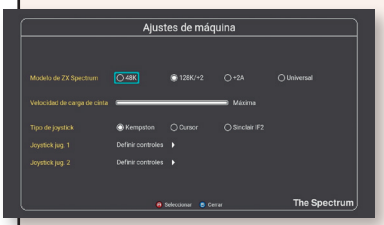
Por desgracia, la documentación que adjunta es muy pobre, con un homenaje a la guía de introducción que no es un manual como tal. Un microordenador como este, nacido en los tiempos de la informática analógica, pedía a gritos un manual en papel como el que disfrutamos en 1982, pero es evidente que costumbres así chocan frontalmente con los tiempos (digitales) de 2024, donde todo se soluciona con un PDF que podemos descargarnos de internet a partir de una URL (o mejor dicho, un QR) que aparece dentro de la guía de introducción de **The Spectrum**.

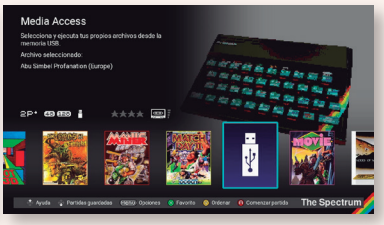
The Spectrum y los juegos

A diferencia de algunas versiones de consolas “mini” o de otros microordenadores como **Vic 20** o **Commodore 64** (también de Retro Games Ltd.), la selección que han añadido en este »



Cómo cargar juegos desde una unidad USB

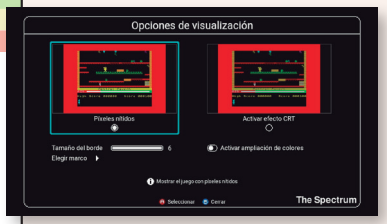


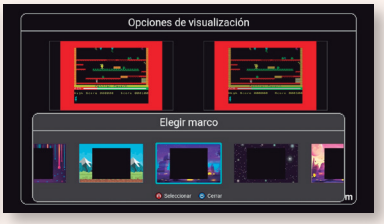


The Spectrum es capaz de reproducir juegos para **ZX Spectrum** de todos los modelos menos el +3 de disco. Así que dependiendo del que quieras emular así tendrás que elegirlo en el menú de **Ajustes de la máquina**. Para cargar desde el USB, tendrás que hacerlo desde el atajo del carrusel o desde el menú de selección.

Cuando accedas al contenido de la unidad USB, podrás navegar por sus carpetas y archivos. Cuando encuentres el juego que vas a cargar lo seleccionas y acto seguido vuelves al Basic de **Sinclair**, donde tendrás que escribir el famoso comando **LOAD ““** para que comience todo el proceso (la velocidad de carga es configurable).

Marcos, efecto CRT, arranque de The Spectrum y salvar partidas

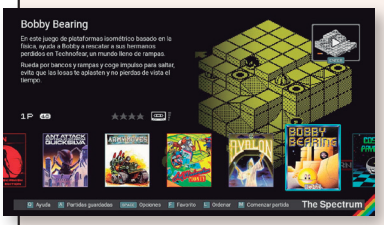




The Spectrum permite elegir entre dos modos de visualización: el normal, con el pixel perfect a través de conexión HDMI, y otra “efecto CRT” que da la sensación de que estamos visualizando el ordenador en una vieja tele.

Los marcos son otra de las opciones que podemos utilizar para llenar la pantalla, para que no sea vea todo negro. Aunque se agradece este tipo de cosas, seguramente tu purismo ilustrado de **ZX Spectrum** te impida utilizarlo.

También podemos elegir cómo arrancará **The Spectrum**: bien desde el carrusel con los 48 juegos elegidos por Retro Games Ltd., o desde el Basic de Sinclair con las demás cintas que tengamos guardadas en el USB.



Además del rebobinado para corregir errores durante la partida, puedes guardar en cualquier momento. Simplemente debes ir a la **Home**, pulsar abajo en el gamepad USB y elegir el **slot** (de cuatro disponibles) donde vas a almacenar el estado. Con los **juegos USB** el problema es que no se almacena por juego. Solo de forma general.

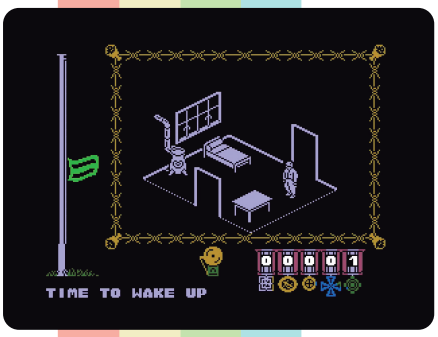
Un precioso homenaje a Sir Clive Sinclair

Retro Games Ltd. ha tenido la sensibilidad de incluir un bonito homenaje a los padres del **ZX Spectrum**. Por un lado **Sir Clive Sinclair**, alma máter de la compañía, y por otro **Rick Dickinson**, el diseñador último de la mítica carcasa de los ordenadores originales y de su característico teclado de membranas (y gomas). Ambos, desgraciadamente, ya fallecidos.

Homenaje a Sir Clive Sinclair en el interior de **The Spectrum**.

The Spectrum es realmente buena. Está claro que faltan muchos de los mejores lanzamientos (Ultimate, ¿dónde estás?) de la historia del ZX pero la cercanía con los publishers europeos –ingleses y españoles–, ha permitido que contemos con nombres tan reconocibles como **Movie, Fairlight, Army Moves, Phantis, The Great Scape**, etc. Eso sí, no nos escucharéis decir que solo con los 48 juegos que trae ya es suficiente porque la auténtica magia comienza cuando enchufáis un pendrive USB y jugáis con cintas clásicas de los 80 o novedades "homebrew" de esas que parece mentira que sean capaces de correr en un viejo **ZX Spectrum**.

En este punto, **The Spectrum** se ha "tragado" muchos de los juegos que tienen la etiqueta de ser complicados de emular, por lo que vais a disponer de una enorme cantidad de software a vuestra disposición.



¿Merece la pena The Spectrum?

La criatura que ha diseñado Retro Games Ltd. es una auténtica delicia si fuiste en los 80 un usuario entregado al **ZX Spectrum**. El detalle de la reproducción del equipo, la sensación de ser idéntico al original y contar con funcionalidad completa, con su teclado de membranas y todo, le convierte en una compra obligada si quieres revivir viejos tiempos y llevas muchos años sin tocar uno.

Y aun así, aunque seas coleccionista y estés acostumbrado a su tacto en 2024, hacerte con este **The Spectrum** te permitirá tener una alternativa de batalla para experimentar y cacharrear sin poner en peligro la pieza original. Aunque ya sabemos que muchos ya consideráis, a día de hoy, este **The Spectrum** como una pieza de coleccionista que, lo mismo, no llegas a sacar siquiera de la caja. No lo hagas. Te lo agradecerá.

AJUSTE DE CUENTAS

“No supe ver lo ‘especiá’ que era”

Todavía tengo la espinita clavada con el primer análisis que publiqué para Super Juegos sobre el cartucho de Westwood Studios.

por **Juan Carlos Sanz**

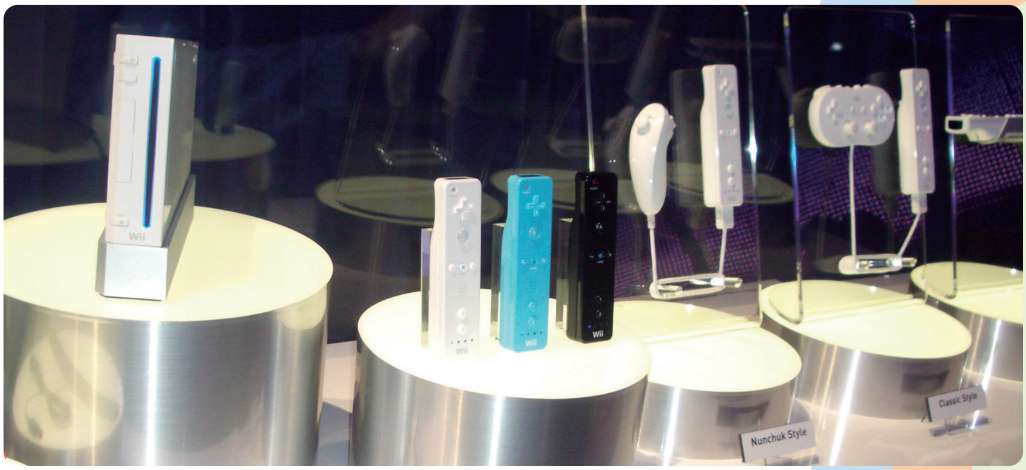
Quiero ajustar cuentas contigo, joven **Mayerick**, para decirte que lo hiciste casi bien en tu primer análisis para **Super Juegos**, pero que te quedaste un pelín corto. Ok, ese 84 podría haber sido perfectamente un 90 si atendemos al original planteamiento y a su casi perfecta ejecución en Mega Drive, mejorando las versiones para MS-DOS y Amiga: más rápido, mejores gráficos, un campo de batalla a toda pantalla y música espectacular. ¡Además se jugaba muy bien con mando!

El problema es que hoy, 30 años después, sabemos que la influencia de **Dune II Battle for Arrakis** ha llegado mucho más lejos de lo que entonces tú imaginabas. Cuando decías “El juego mezcla dos simulaciones diferentes: por un lado debemos mover tropas mientras que, por otro, es necesario construir una ciudad con toda su infraestructura”, en realidad estabas definiendo lo que serían los RTS modernos, que engendrarían sagas como **Command & Conquer**, **Warcraft**, **Age of Empires** o la reciente **Frostpunk**. Solo por eso, **Dune II Battle for Arrakis** merece una nota al nivel de esos juegos que son capaces de influir en la industria.

84
VIEJA NOTA

94
NUEVA NOTA

El análisis original se publicó en el número 23 de Super Juegos, en el mes de marzo de 1994.



Wii, yo la vi (y toqué) primero

Pocas veces una consola fue capaz de transformar el mercado como lo hizo Wii. Con un simple mando, con un simple movimiento.

por **Juan C. García**

En 2006 realicé el viaje de mi vida, el que me llevó desde París a Los Ángeles y después a Londres. En escasos meses ocurrió la mayor revolución jamás contada en el mundo de los videojuegos, y yo fui un testigo excepcional.

Revolution se mostró al mundo como Wii en un evento que se celebró un 9 de mayo, martes, a las 9:30h. de una mañana soleada, en el Kodak Theatre de Los Ángeles. Hasta ese momento Wii era una entelequia, una utopía. Su llegada fue celebrada al unísono por las fuerzas vivas de Nintendo: **Shigeru Miyamoto**, **Satoru Iwata** y **Reggie Fils-Aime** –presidente de Nintendo América– disputaron un glorioso partido de **Wii Sports Tennis** en el escenario del teatro. Y así fue cómo las reglas del juego cambiaron para siempre.

Primer destino, París

Un mes antes, a las afueras de París, el destino me tenía reservada una buena sorpresa. Ubisoft, marca querida –y no solo porque un servidor sea un clon de su CEO, Yves Guillemot– presentaba un nuevo proyecto. Lo llamaban **Katana**, se había concebido y diseñado para la consola **Revolution**, y requerían la presencia

Juan Carlos García posa bajo el eslogan de Wii en la presentación europea en Londres.

Red Steel fue el título que intentó mostrar de inicio todas las nuevas opciones de juego de Wii.

de la Revista Oficial para que contáramos nuestras sensaciones. De manera que no solo iba a conocer de primera mano uno de los títulos más explosivos diseñados de inicio para Wii, sino que además... ¡iba a poder testear antes que nadie y en exclusiva absoluta la nueva forma de jugar que revolucionaría la industria de los videojuegos!

6 de abril de 2006. Vuelo a primera hora junto a la PR de Ubisoft, Diana Radetski, y nos plantamos en la capital francesa cuando todavía era de noche. El estudio de Ubisoft París nos da la bienvenida, con Damien Moret –con un amplio y prestigioso recorrido en Ubisoft como director de producto, marketing manager, Brand director y títulos como **Rayman 3** o **Beyond Good and Evil**– a la cabeza. El nivel de ilusión nos sale por las orejas. Llega el momento, es mi turno, me acerco al monitor y me ofrecen los nuevos mandos de control: wiimote y el stick digital (luego lo llamaron nunchuk). Los miro con emoción, los cojo y siento su tacto en las manos. Miro a Diana de reojo. Está igual de impresionada que yo. Su diseño es sólido y ergonómico, el agarre se siente firme pero manejable. Es un producto limpio, que recuerda a los diseños de Apple. Levanto la cara hacia el frente, hacia un monitor donde ya está corriendo el gameplay de **Red Steel**. Sobre él, un sensor detecta nuestra posición y cada movimiento que realizamos. El mando se convierte en »

Wii y su “Move-revolución”

La propuesta de Nintendo con Wii consistió, primero, en sentir los juegos. Su nombre (final) además daba pistas del siguiente objetivo: Wii, nosotros; es decir, compartir cada nueva experiencia. De **Revolution**, el nombre (en código) durante su tiempo de desarrollo, quedó nítida la esencia de un decidido cambio de paradigma. La innovación se ponía al servicio de la diversión; la creatividad, al de la tecnología. Todo ello bien reunido nos permitió gozar de una profundidad nunca vista antes.

una extensión de mi brazo y tardo apenas segundos en olvidar la tecnología y centrarme en la diversión.

Estoy alucinando con la forma en que se organiza el espacio en la pantalla, con la suavidad y precisión de los movimientos: cómo giras el mando y con agilidad responde tu personaje en la pantalla. En **Red Steel**, eres la mitad del juego. El nivel de interacción, del que solo se apreciaba la punta del iceberg en esta primera toma de contacto, era espectacular. En cualquier juego cuando quieres atacar debes presionar el botón A. En **Red Steel** cuando quieres atacar, ¡atacas de verdad!

La fusión de acción, entretenimiento y línea argumental, con la Yakuza japonesa de fondo, le sentaba a la nueva Wii –todavía **Revolution**– como un guante. Que en pantalla solo se dejara ver la mano, junto al arma del protagonista, le daba al conjunto el toque necesario de verdad: ¡eh!, ahora tú tienes claramente el poder, ahora más que nunca tienes el mando.

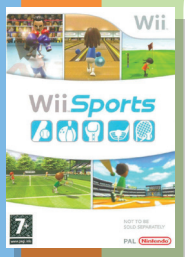
En aquel momento, Nintendo y Ubisoft eran dos planetas perfectamente alineados que coincidían en la propuesta que debían hacerse a los jugadores: ideas frescas, diferentes y la permanente exigencia de ser innovadores. **Red Steel** era un niño buscado, una criatura especial y única, llamada a tener éxito desde el primer momento.

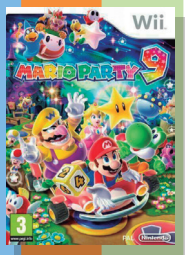
Volamos directos hacia Los Ángeles

El salto a Los Ángeles fue brutal. Y **Red Steel** fue »

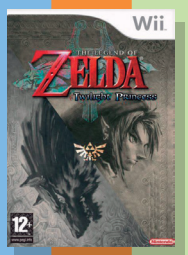
Nuevas formas de jugar

El mando de Wii podía convertirse en una raqueta, una espada, un bate de béisbol o un volante. Este pequeño artefacto de control incluía un sensor que detectaba y traducía nuestros movimientos en la pantalla. Identificaba con increíble precisión y sensibilidad cualquier giro y combinado con un segundo sensor instalado en el nunchuk, proporcionaba un protagonismo ilimitado a los jugadores. Todo dependía de la imaginación de los desarrolladores.





Shigeru Miyamoto durante la presentación de Wii en el E3: ¿se perdió un director de orquesta?



solo el principio. Aunque con solo citar los nombres de **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime 3** y **Zelda Twilight Princess** a cualquiera se le iluminaría la cara con una gran sonrisa, creedme si os digo que fue **Wii Sports** –y su tenis, su golf y su boxeo– el que se llevó el gato al agua. En Los Ángeles nos desbordó el espectáculo. La excitación con que vivimos la presentación de la consola en el Kodak Theatre (Dolby Theatre ahora) dejó paso a un show de demos, vídeos, entrevistas, tests y hasta "gameplays" con Sega, Disney, Ubisoft, Nintendo, Atari o Square. Sumidos en este huracán de infinitas sensaciones no podíamos dejar de sonreír. El poder de los nuevos mandos de Wii nos desveló un sinfín de imaginativas propuestas. Ya lo avanzó Moret en la presentación de **Red Steel**: "Que la consola triunfe será responsabilidad de los desarrolladores más que nunca. Ellos, con su creatividad e imaginación, tienen que hacer que Wii funcione".

Cada compañía, cada juego, cada personaje perfiló su propuesta. Sonic corría a toda velocidad inclinando el mando hacia adelante, esquivaba obstáculos moviendo el stick a ambos lados y saltaba elevando el wiimote. En el nuevo **Zelda** las habilidades pasaban de lanzar la caña de pescar a apuntar con el arco o dar espadazos cuando fuera necesario. Y en **Excite Truck** manejabas el mando en horizontal como si fuera un volante.

El colofón lo puso una espectacular fiesta organizada por Nintendo. En el mag- »

nífico Hotel Mondrian, en la azotea, con la actuación de **Red Hot Chilli Peppers**.

Última parada, Londres

El 15 de septiembre el terremoto llega a Europa. Lleva ya tanta inercia que su anuncio solo multiplica la expectativa de tenerla cuanto antes. La presentación se celebra en el complejo EXCEL, en los "docks" de Londres. **Laurent Fisher**, marketing manager de Nintendo Europa ejerce de maestro de ceremonias, bien rodeado por **Satoru Shibata,** en aquel momento presidente de Nintendo Europa y **Satoru Iwata**, presidente de Nintendo Co.

Aquellos –ya pocos– que quedaban por convencer, fueron convencidos. No me entendáis mal, no era nada hipnótico o espiritual, es solo que había que experimentar el manejo de Wii en primera persona. Por fin, el 9 de diciembre de 2006 se pone a la venta Wii. El "starter pack" se lanza por 249 euros e incluye mando, nunchuk y el juego **Wii Sports** de regalo.

Para el recuerdo: Juan Carlos García en la mítica entrada del L.A. Convention Center de Los Ángeles.

Su "claim" de venta es simplemente perfecto: "Wii Move You". Todos los eslóganes van en esa línea. El de **Wii Sports**: "Saca. Volea. Resta". El de **Red Steel**: "El arma está en tu mano, ¡domínala!".

La revista oficial entrevistó a Nicolás Wegnez, marketing manager de Nintendo España: "Wii se ha diseñado para atraer, no solo a usuarios actuales, sino también a gente que no ha jugado nunca".

Nintendo sabía que contaba con un "game changer". Y también que las dificultades a veces provocan estas disrupciones. De repente a la gente le cuesta aceptar lo más nuevo. El resto de la historia es seguro que ya la conocéis. ¿No?

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Aquí vamos a conocer aquellos juegos, enemigos, escenarios y momentos que robaron el corazón de algunos de los que colaboran en **PIXELS**. Y empezamos con uno de los miembros de la redacción original de Hobby Consolas en 1991.

por **Marcos García**

Ese 'final boss' de R-TYPE

Recuerdo que tras echar un vistazo a **Flying Shark** de Toaplan, una coin-op cercana captó mi atención. Su metálico logotipo se desplegaba con elegancia, incitándote a introducir la moneda de turno. Difícil resistirse…

Acompañados por un lento, estratégico y suave scroll, los escenarios comenzaron a desfilar ante mis ojos, con una propuesta gráfica, una atención al detalle y una utilización de la paleta de color absolutamente cautivadoras. Solo por eso, ya superaba al resto de "shooters". El diseño de la nave R-9 se instalaba en tu mente para la posteridad, mientras que el armamento y los "power-ups" derrochaban poderío e innovación.

Como colofón, jugabilidad a prueba de bombas y un asombroso catálogo de "final bosses" de dimensiones colosales. Los tiempos estaban cambiando. En 1987, el "game changer" de Irem reinició el universo "shoot'em-up". Una obra maestra elaborada por apenas ocho personas, cuya máxima motivación era superar a **Gradius**, el referente del género hasta ese momento.

IT BEGINS IN DEEP SPACE WARPED BY EVIL POWER.
R-TYPE
irem

Por sólo ~~395~~ ptas. 2'37 €

Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION | Año I Nº 1 - Febrero

Play the game

Preview

BICHOS: La última maravilla de Disney

¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto títulos Platinum

Comparativa

¿Cuál es el mejor simulador de coches?

Trucos

Sácale el máximo "partido" a FIFA `99

Guía Completa
con todos los niveles

Tomb Raider III

Todos los golpes de RIVAL SCHOOLS Trucos para CRASH 3, MEDIEVIL, TENCHU... y muchos juegos más

Los días en los que PlayManía no fue PlayManía

Lanzar una revista de cero suele llevar meses de planificación y tener las cosas claras desde el principio. Bueno, casi todas.

por **Sonia Herranz**

Allá por los 90, la única manera de estar informados sobre videojuegos era comprar una revista especializada. En aquella década se lanzaron muchas y algunas se ganaron el corazón de sus lectores aguantando más años de los que muchos pronosticaban. Una de esas supervivientes fue **Playmanía**, una publicación dedicada al mundo PlayStation que se mantuvo en el quiosco hasta 2022 y de la que os podría contar muchas historias. Incluido su nombre.

Sin PlayStation

Podría parecer de cajón que una editorial como **Hobby Press**, que editaba revistas como **Micromanía, Hobby Consolas, Todo Sega** o **Nintendo Acción**, lanzara una revista de PlayStation. Pero no fue así. Dejémoslo en que el dueño, José Ignacio Gómez-Centurión, tenía otras cosas en la cabeza y no quiso meterse en el charco de probar suerte con un nuevo producto.

Quizá el prematuro cierre de **Hi-Tech** le dejó sin ganas de aventuras. Después llegaría negociaciones con la editora alemana Axel Springer y debió pensar “que se arriesguen ellos”. Sea como fuere, nos plantamos a finales de los 90 y **Hobby Press** (ya entonces propiedad »

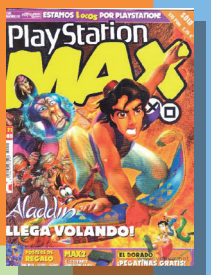
En 2004 la revista cumple 5 años, con un equipo el doble de grande del inicial. En el número 42 se le cambió el nombre a Play2manía. Y esto daría para otra historia que ya os contaré.

de Axel Springer, aunque conservando la marca) no tenía en el mercado una revista dedicada solo a la mítica primera PlayStation.

Los alemanes habían aprovechado la compra para lanzar en España **Computer Hoy**, la licencia de su éxito **Computer Bild**. Y dedicaron mucho tiempo, esfuerzo y dinero en ese lanzamiento. Con números cero incluidos y una plantilla que se paseaba por las oficinas con aire de superioridad. Una vez lanzada la revista, empezaron a mirar las tripas de esa pequeña editorial española que habían comprado por la marca y se dieron cuenta de que faltaba en el catálogo una revista dedicada a PlayStation. Quisieron subsanarlo hablando con el director editorial del área de videojuegos, Amalio Gómez.

La competencia

Estas son algunas de las revistas con las que compitió **Playmanía**. La más dura de roer, la **Revista Oficial** y sus demos. Aunque a mí me dio muchos quebraderos de cabeza **Planet Station** porque al hijo del jefe le gustaba ya que se reía mucho. Amalio insistía en hacer textos más gamberros, pero es que a mí no me sale. Yo no quería hacer una revista de humor.



Ya habían pasado cuatro años del lanzamiento de PlayStation en España, la consola se había convertido en un fenómeno que no hace falta que os explique y, al calor de su éxito, habían proliferado revistas especializadas de todo tipo y con- »

dición. Suelo decir que había lo menos veinte, pero es que me gusta exagerar. Sin mencionar las multiplataforma (**Super Juegos** o **Hobby Consolas**) que, dados los problemas de Saturn y la escasez de Nintendo, eran casi exclusivas de Play.

¡A la aventura!

El escenario no parecía el más favorable para lanzar una nueva revista, pero Amalio Gómez, que ya había triunfado con **Hobby Consolas, TodoSega y Nintendo Acción**, no quiso defraudar a los nuevos dueños. Nos llamó a su despacho a Manuel del Campo y a mí (que nos repartíamos de aquella manera las responsabilidades de la Hobby) para contarnos la película. Yo sólo quería quedarme a solas con Amalio para decirle que me iba, que no quería seguir haciendo **Hobby Consolas**. Que estaba cansada y harta. Pero cuando Amalio empezó a hablar me volvió de golpe la ilusión, porque había estado pensando en qué tipo de revista me gustaría leer a mí; había estado pensando en lo distinta que era PlayStation y lo diverso que era el público que aglutinaba a su alrededor. Había estado pensado, precisamente, en cómo haría yo una revista de PlayStation. Así que, en lugar de dimitir, me ofrecí voluntaria para una misión suicida: lanzar una revista de PlayStation cuando la consola ya tenía cuatro años de vida.

La relación con Sony siempre fue excelente. Aquí, con el equipo de comunicación de PlayStation en España.

> **"El cierre de Hi-Tech dejó sin ganas de aventuras a Hobby Press"**

Sin número cero ni ninguna "finura" de esas: éramos dos en redacción, Alberto Lloret y yo. Os podría contar unas cuantas batallitas de esos intensos meses, pero creo que un buen ejemplo de la precipitación que rodeó el proceso fue la elección del nombre. Porque no, **Playmanía** no fue la primera opción.

En busca del nombre perfecto

Otra cosa que podría parecer de cajón es que »

Playmanía estaba presente en todos los eventos importantes de PlayStation, como la presentación internacional de Gran Turismo 5 de 2010 en Madrid.

teniendo en casa revistas como **Micromanía, PCmanía** o **Netmanía**, **Playmanía** podría ser un buen título. A mí me lo parecía y lo sugerí desde el principio. Pero no, por lo que fuera, no parecía tener el suficiente "punch" para Amalio. Buscando la originalidad, se empezaron a barajar alternativas de lo más variopintas y hasta absurdas. Mientras el tema del nombre iba dando bandazos, yo empecé a planear los contenidos, intentando desmarcarme lo más posible de lo que hacían las otras revistas. Si querías sacar la cabecita en un mercado tan saturado, tenías que hacer algo diferente y que se notara.

Por otro lado, el diseño estaba bastante atascado a la espera de un título con el que la directora de arte, Susana Lurguie (también la diseñadora de **Hobby Consolas**), pudiera crear el logo que marcaría las pautas del resto del diseño. No se avanzaba y, ante el agobio del tiempo que se nos echaba encima, Amalio se terminó decantado por **Play The Game**. Me horrorizó, pero mi "yo" de veintitantos años tenía el foco más puesto en el producto que en su título. Y, además, ya estaba tan cansada de discutir con Amalio... que acepté pulpo sin apenas rechistar.

Jugando al juego

Susana diseñó el logo usando la Impact y esa tipografía marcó todo el diseño de la revista. Aunque la muy "jodía", en lugar de usar la Impact que venía en el sistema (usábamos Mac) »

decidió usar una Impact que tenía ella por ahí y que, aunque visualmente era muy parecida, tenía menos espacio entre las letras… Molaba más, vale, pero si abrías maquetas sin instalar la "Impact Play" (la terminamos bautizando así) se descacharraba toda la maqueta, aunque no diera error de fuentes… En fin, para otro día.

Era una tipo contundente, clara, fácil de leer, sin adornos. Un poco como la revista. Directa y al grano. Al amor de la "Impact Play" empezaron a salir las páginas y, como estábamos sin tiempo, esas maquetas base se montaban con textos e imágenes reales. Y, por supuesto, siempre que había ocasión mencionábamos el nombre de la revista para que el eventual lector se acordara de que leía **Play The Game** y supiera pedirla en el quiosco.

Por aquellos años, no se hacían PDF para fotomecánica. En Hobby Press filmábamos directamente los fotolitos. No me voy a enrollar, pero os diré que filmar cada página era un proceso largo, tedioso y que podía tardar una vida si la filmadora decidía ponerse tiquismiquis.

Cambian las reglas

Cuando estábamos a pocos días del cierre, con más de la mitad de la revista filmada y todo, saltó la bomba: no se podía usar **Play The Game**, ya estaba registrado. No había tiempo para volver a la tormenta de ideas, no había tiempo para sacar a relucir nuevas teorías ni para disquisiciones metafísicas. Así que Amalio cedió y la revista pasó a llamarse, de un minuto para otro, **Playmanía**. Yo, que era más de acción que de lamentación, me puse a revistar TODAS las páginas buscando dónde habíamos escrito **Play the Game** para cambiarlos por **Playmanía**. Susana se puso a modificar el logo y luego hubo que volver a filmarlo todo. Pero no se vayan todavía… que aún hay más.

Cuando estaba de nuevo todo encauzado, llega otra alerta: el nombre de **Playmanía** ¡también estaba registrado! Ya no había tiempo de volver a cambiarlo todo y no se quería mover la fecha de lanzamiento.

"Saltó la bomba: no se podía usar el nombre de Play the Game"

Playmanía fue "Play The Game" hasta el final...

Amalio Gómez tenía en su despacho una cajonera similar a ésta. Cajones largos y poco profundos para guardar los fotolitos. Según se filmaban páginas, se iban guardando allí para luego entregar a imprenta. Cada cajón estaba etiquetado (con Dymo) con el nombre de una revista. En ese cajón **Playmanía** siempre fue **Play The Game**.

Lanzamos una revista de guías y trucos y, como veis, el logo de Hobby Press también iba a continuación del de Playmanía, porque formaba parte del nombre de la publicación.

¿Solución? Pues usar la mágica improvisación de la que se hacía gala en la Hobby Press de los años 90: la revista se registró como **Playmanía Hobby Press**. ¿En qué se traducía eso? Pues en que, por imperativo legal, junto al logo de la revista siempre debía estar el de la editorial. Ni os imagináis la de veces a lo largo de los años que, ya montada la portada, había que modificarla porque se nos había olvidado el logo de **Hobby Press** o se había quedado debajo de la imagen…

Con los años dejamos de usarlo y, la verdad, es que nunca nos denunció nadie.

Final feliz

Finalmente, en enero de 1999 (portada de febrero) se ponía a la venta **Playmanía Hobby Press**. Una revista que estuvo en manos de Axel Springer hasta 2017, cuando la vendió a Grupo V y en diciembre de 2022 se cerró definitivamente.

La revista se licenció en Italia pero, ¡oh sorpresa!, no pudo llamarse Playmanía Hobby Press… así que tuvieron que buscar otro nombre.

"La cajonera de Amalio fue el único lugar donde nunca se corrijió el nombre"

Por cierto, cuando estábamos cerrando el número tres (¿o era el dos?) me enteré de que si las cifras del primero no eran buenas, que ese número ni tan siquiera llegaría a los quioscos. Vamos, confianza la justa. No hace falta que os lo recuerde, pero me hace ilusión: en pocos meses **Playmanía** ya vendía más que la **Revista Oficial PlayStation** (¡gran noticia!), lo que no ocurría en ningún otro país del mundo, y llegó a convertirse en la más leída de toda España. Por cierto, el éxito de **Playmanía** propició que Edizioni Master la licenciara en Italia, aunque por problemas de registro allí se llamó **PlayGeneration**.

Como podéis ver lo del título no ha sido fácil nunca –otro día hablamos de **Play-2Manía**. Años después, en una de las mudanzas, se tiró una cajonera especial que Amalio tenía en su despacho y donde se guardaban los fotolitos. En el cajón dedicado a **Playmanía** aún podía leerse **Play The Game**… Fue el único lugar en el que nunca se corrigió.

“Atari Lynx llegó a los almacenes en agosto y se lanzó en septiembre de 1990”

VIDEO DISPONIBLE
Entrevista completa

Andrés Palomares: “Era una misión suicida, imposible”

Recordamos junto a Andrés Palomares cómo fue el lanzamiento de la mejor portátil que vimos en los años 90. ¿Fracaso anunciado o sorpresa que perdura hasta hoy?

por **José Luis Sanz**

Es Andrés Palomares y empezó a trabajar en Atari a finales de los 80, dentro del departamento técnico, primero, y como RR.PP. de cara a la prensa después, en una compañía que en aquellos tiempos tenía a la venta consolas como **Atari 2600, Atari 7800, Atari XEGS** o los míticos ordenadores **Atari 800 XL, 65 XE**, los **PC1, PC2, PC3** y **Portfolio** o los avanzados y míticos **Atari ST** de 16 bits.

Su experiencia es clave para comprender una época convulsa que llevó al cierre de la oficina que Atari tenía en España y que vivió en sus últimos momentos el lanzamiento de una portátil que en los años 90 no tuvo rival, al menos en cuanto a tecnología se refiere: 4.096 colores en pantalla, reescalado por hardware y un sonido extraordinario de cuatro canales 8-bit DAC que cumple en este 2024 tres décadas y media desde su lanzamiento en EE.UU.

Hemos quedado con Andrés para charlar tranquilamente sobre su experiencia en el lanzamiento de **Atari Lynx** en España y cómo vieron desde dentro la competencia que comenzaba a llegar en aquellos años con **Game Boy** de Nintendo o **Game Gear** de Sega. Este es un extracto de »

En EE.UU. las publicidades fueron especialmente agresivas, con alusiones directas a la competencia: Game Boy.

Lynx Eats Boy's Lunch.

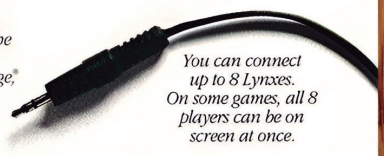
Lynx plays games in living, pulsing color. Next to Lynx, GameBoy's yellow and black screen is primitive.

Blue Lightning.™ We also have Gates of Zendocon, ElectroCop™ and Gauntlet.®

Lots of games are available, with more being developed. This guy is from California Games.®

Chip's Challenge™ has 144 levels, all dangerous.

Introducing Klax,™ the arcade hit. Zarlor Mercenary,™ Rampage,® Xenophobe™ and Vindicators™ are coming soon.



You can connect up to 8 Lynxes. On some games, all 8 players can be on screen at once.

Hey, sorry GameBoy.™ But Lynx™ is the first color portable game system. It also happens to be a lot more exciting than most home video game systems. Lynx has high definition SuperGraphics, with 16-bit power for faster action, much deeper levels of game play and the ability to link up to 8 players at once. Try playing Lynx just once. That's all it'll take to leave your little boy games behind.

ATARI LYNX

Atari®, the Atari logo, LYNX™ and Electrocop™ are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. ©1990 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved. (Electrocop™ Software ©1989 Epyx, Inc., licensed to Atari Corp.) GameBoy™ is a trademark of Nintendo of America Inc. ©1990 Nintendo of America Inc. Rampage® is a registered trademark of Bally Midway ©1990. California Games®, Chip's Challenge™, Blue Lightning™, Gates of Zendocon™, and Zarlor Mercenary™ are trademarks or registered trademarks of Epyx, Inc. ©1989, 1990. Klax™ and Vindicators™ are trademarks or registered trademarks of Atari Games Corporation ©1990. Gauntlet® is a registered trademark of Atari Games Corp. ©1989 TENGEN, Inc. Xenophobe™ is a trademark of Bally Midway, © 1989.

la entrevista completa que tienes en vídeo por haber comprado la revista, dentro de tu **área personal en Hechoconpixels.com**.

La consola llega a Atari España apenas unos días antes del lanzamiento oficial. ¿Sin que hubiera un plan previo bien planificado?

No teníamos nada. Llegó al almacén en agosto todo junto. La consola y los primeros cartuchos de lanzamiento: **Chips Challenge, Blue Ligthning,** etc. Como llegó justo antes del cierre [por vacaciones] de agosto se esperó a septiembre. Me compré una y claro, me tiré todo agosto jugando y aluciné. Jugaba con **Game Boy** (me la compré), veía la diferencia técnica que había con **Atari Lynx** y pensaba de verdad que íbamos a vender más. "Esto va a arrasar". Pero el precio y los juegos acabarían por impedir que llegáramos a tener éxito, aunque también hubo otras decisiones que afectaron.

¿Es verdad que al principio **Atari Lynx** luchaba contra una **Game Boy** con pantalla en color (risas)?

Bueno, han pasado tantos años que yo creo que se pueden contar estas

"Interinvest no fue, visto con perspectiva, el mejor socio"

Andrés Palomares fue trabajador de Atari en los últimos días de la oficina en España, antes de que el gigante de Nolan Bushnell vendiera la empresa a GT Interactive.

historias. La gente del departamento comercial de Atari nos decía "oye, nos están diciendo los distribuidores para el lanzamiento de **Lynx** que **Game Boy** va a ser también en color y que va a ser mejor porque es va a ser más portátil y más pequeña que la **Lynx**". Nos asustamos, pero al final ese no fue el problema. Hubo otras cosas.

Atari recurrió a otra empresa para distribuir oficialmente **Lynx** en España, fuera de la oficina local de la compañía. ¿Por qué?

Se hizo un acuerdo con **Interinvest** –los distribuidores oficiales de Casio, Maxell, etc.–, una gente muy grande, con una red de distribución muy, muy amplia por toda España. Tenía controlados desde los bazares hasta los decomisos. O sea, eran muy grandes. Y se hizo el acuerdo con ellos –yo creo que fue un poco para que la distribución se hiciera cuanto antes y para que llegara a todos los rincones de España. Su red era equivalente a la que tenía Nintendo (ERBE) con **Game Boy**. Y también para que la inversión en marketing, pues bueno, la hicieran ellos y así liberar esa parte de fondos para el resto de productos de Atari. Entonces al final, cuando ya pierdes también un poco el control de la distribución y del marketing la cosa ya se torna más complicada. Me acuerdo reuniéndome con esta gente y me dijeron "hazme una lista de los juegos que realmente son los buenos de **Atari** »

"Se bajó el precio de Atari Lynx, pero ya era una medida un poco..."

Lynx”. Fue una táctica un poco extraña porque luego, al día siguiente y tras la primera lista, me vuelven a decir “oye, ¿nos das otra vez la lista?”. “¿La misma u otra?”, pregunté. “La lista de los juegos que tú piensas que son los mejores”. Me sonó a que me lo pedían para ver si coincidían las dos listas. Para ver si es que lo que habíamos intentado la primera vez era colarles juegos que no tenían buena salida comercial. Pensé que no se fiaban. Y eso que eran nuestros socios.

Era una gente peculiar. De hecho, luego tuvieron problemas legales de cierto calado así que viendo lo ocurrido no sé si fue el mejor socio posible para conseguir que **Atari Lynx** se convirtiera en un éxito en España. Eso sí, grabaron el único anuncio oficial que se emitió en TV en España a lo largo de toda la vida (corta) de **Atari Lynx**.

¿En Atari creyeron que era posible vencer a **Game Boy** o pronto se tiró la toalla al ver la diferencia de ventas en tiendas?

Se bajó el precio de **Atari Lynx**. No recuerdo sinceramente a cuánto, pero bueno, ya era una medida un poco... cuando la batalla estaba ya perdida. De hecho, si somos honestos la batalla siempre estuvo perdida. Sí, siempre. En una entrevista que leí a Larry Siegel, precisamente, él lo plasmaba, era una misión suicida. Era imposible, aunque en Atari había quien pensaba que simplemente por tener ya el mejor hardware, la mejor máquina, ya estaba todo hecho. O sea, la gente iba a ser consciente de esa diferencia. Iba a decir “yo no voy a comprarme una **Game Boy** o una **Game Gear**, no merece la pena, porque es que fíjate lo que tengo aquí con **Atari Lynx**”.

“Los comerciales nos decían que Game Boy iba a ser en color”

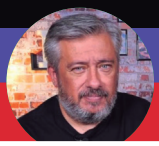
Puedes ver la entrevista completa en vídeo en la sección PIXELS#1 en nuestra web (HECHOCONPIXELS.COM). ¡No te la pierdas!

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Continuamos con más recuerdos de instantes de la historia de los videojuegos que nos robaron el corazón. Y en este caso todo tiene que ver con aventuras, con el momento en el que las conversacionales se transformaron en gráficas.

Throw some pow

l your master
st remain with
he end of time.



por **José Luis Sanz**

Primera aventura de LucasFilm

Jim Henson's LABYRINTH

Fue en casa de un amigo en los 80. El que había acertado comprándose un Commodore 64. Un día cargó un juego que le había llegado nuevo de un colega que, desde Sevilla, le pasaba a cinta juegos que a su vez le enviaban a él en disco desde, en aquel entonces, el lejano EE.UU.

Labyrinth es uno de los grandes desconocidos de Lucasfilm y el primer título donde esboza una especie de SCUMM primitivo en el que podemos mover a un personaje en pantalla y luego relacionarnos con otros protagonistas a base de acciones que se eligen gracias a un menú con un verbo/acción y una lista de objetivos. Prodigioso.

Pero lo más impresionante de **Labyrinth** es cómo fue consciente de su trascendencia histórica, al crear un arranque del juego que es toda una declaración de intenciones y donde las viejas aventuras conversacionales se transforman, ante nuestros ojos, en aventuras gráficas. Simplemente colosal.

er over me

El Homebrew más actual... en PIXELS

Savia nueva para tus viejos cacharros

El homebrew se ha convertido en una fuente inagotable de sorpresas. Juegos realizados por la comunidad para viejas consolas y microordenadores. Y aquí os lo vamos a contar.

por **Raúl Montón**

En los ochenta, cualquiera que tenía un ordenador, paciencia y un sistema para poder guardar sus locuras podía (con mucha suerte) convertirse en un exitoso gurú de los videojuegos. En ese contexto, muchos proyectos caseros terminarían convirtiéndose en grandes éxitos de esa década añorada. Cosa que vuelve a ocurrir.

Con el paso de los años los "Bedroom Coders" han seguido existiendo, pero la irrupción en los noventa de Internet, con esa facilidad para compartirlo todo y "subirlo" a cualquier lado, y las herramientas disponibles para realizar juegos –cada vez mejores y mejor documentadas–, ha posibilitado que estemos ante una nueva ola de rabiosos talentos, con muchas ganas de mostrar al mundo lo que son capaces de hacer, en cualquier ordenador, consola o lo que caiga, sin importar cuántos años tenga, o si se lo compraron cuatro gatos en los 70, 80 ó 90. »

En esta sección intentaremos contar, **PIXELS** a **PIXELS**, lo último de este mundillo de aficionados con maña, y recordaremos hitos del pasado cuando a estas cosas se las llamaba “Dominio Público”, “Freeware” e incluso “Shareware”.

Bienvenidos al mundo donde lo imposible quedó guardado, un mundo lleno de “zumbaos”, programadores locos, fanáticos... Pero sobre todas las cosas, peña que siempre piensa que se puede seguir disfrutando con los “aparatos” que nos hicieron pasarlo bomba cuando éramos pequeños.

¿GTA III disponible en Dreamcast?

Si hay algo que motiva a los programadores “homebrew” a crear sus proyectos es la etiqueta de “imposible”. ¿**Grand Theft Auto III** en Dreamcast? Así de primeras parece misión complicada, pero cuando se encarga del proyecto la panda de locos involucrados en el **SO** **Dreamshell** de Dreamcast, las cosas pasan de irrealizables a posibles en un “tris tras”.

En tan solo unos meses estos muchachotes han logrado pasar de un versión con muchísimo “clipping” del clásico de DMA a una casi funcional, con una distancia de dibujado igual a la de PC (mayor que la de PS2) y a una velocidad cercana a los 30 FPS constantes. ¿Nada mal, verdad?

¿Lo próximo?, implementar la iluminación dinámica de PlayStation 2. El port está dejando impresionado a gente como Obbe Vermejj, uno de los programadores históricos de la saga desde que dio el salto al 3D.

Además de alabar el trabajo del equipo detrás del “port”, Obbe ha recordado que la versión “original” de **GTA III** era la de Dreamcast, hasta que se decidió cancelarla y mover el desarrollo a PS2. En DMA nunca pensaron que era imposible realizar el juego en Dreamcast,

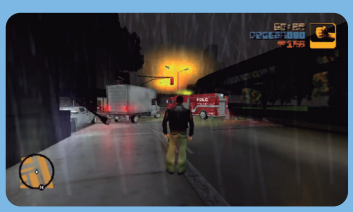
GTA III para Dreamcast.

pero no llegaron tan lejos como la panda de entusiastas tras este nuevo “port”.

Mejorando el mítico Turbo OutRun

En el momento de su lanzamiento, **Turbo OutRun** se vendía como un “update” de la placa original de **OutRun**, que a modo de DLC agregaba nuevas pistas, modos de juego y mejoras al grandísimo arcade de conducción de Yu Suzuki y AM2.

De esta misma manera, Yves (Sk1ds), instructor de conducción y programador a ratos, se ha propuesto expandir la expansión (valga la redundancia), con un fenomenal remake-homenaje para PC llamado **Turbo**



Grand Theft Auto III | La importancia crucial de este juego en la saga de Rockstar es un simil perfecto de lo que Dreamcast pudo haber llegado a ser de haberse lanzado para la consola de Sega.

OutRun Reimagined es un regreso al viejo clásico de los 80 y respeta su concepto gráfico para tocarnos con toda la intención ese corazón nostálgico que tanto nos gusta visitar.

OutRun Reimagined, que a pesar de encontrarse aún en las primeras versiones ya nos proporciona buenos ratos de diversión.

El remake cuenta con distintos vehículos, una gran variedad de recorridos, distintos modos de juego, 60 FPS en "widescreen" además de bandas sonoras legendarias y muchos homenajes a otros clásicos de la conducción, y está en constante evolución, incluso podéis sugerirle al autor qué os gustaría ver en las próximas versiones del juego.

Desde aquí animamos al autor a que le dé a esta maravilla una identidad propia (o que le pida permiso a Sega), porque a día de hoy, este juego... ¡Es la bomba!

El regreso de la Cumbia Ninja

Tras dejar un buen sabor de boca a los fans de los ninjas "buenrollistas" con su homenaje a clásicos como **Shinobi** y **Rolling Thunder** en PC, Xbox One, Switch, PS5 e incluso Dreamcast, estos defensores del estilo de vida "dispara primero, pregunta después" han recaudado una buena pasta en Kickstarter para dar vida a **Shadowgangs Zero**, que por el nombre se supone que es una precuela del anterior juego.

En vez de lanzar el título para plataformas actuales (aunque supongo que a la larga alguna caerá), se están centrando en hacer el juego lo más "retro-conso- »

Shadowgangs Zero | El estilo de los viejos juegos de **Shinobi** está presente en este título que pasó con mucho éxito por Kickstarter y que llegará pronto a Mega Drive, Dreamcast y Neo Geo.

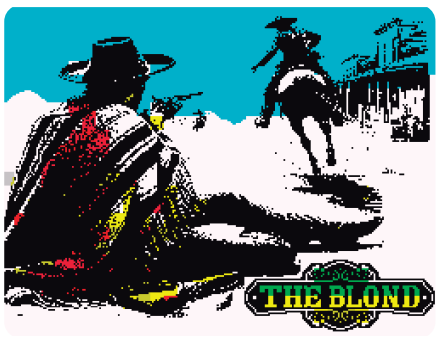
lesco" posible, con versiones para Mega Drive, Dreamcast y la que más me ha llamado la atención, la de Neo-Geo MVS, para la que se puede descargar una demo que nos permite pegar cuatro leches bien dadas al más puro estilo coin-op de la querida SNK.

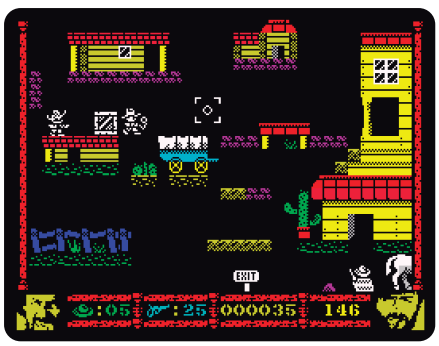
¡Desde aquí les deseo lo mejor, porque el juego tiene una pintaaaaa!

El Bueno, el Feo y... ¿el Rubio?

Tomasiano (Tom Martin), nos dejó el año pasado bien claro, con **Isa Brave**, que lo suyo no eran los típicos plataformas para ZX Spectrum, y su segundo juego viene a confirmar esa idea.

Homenajeando a los Spaghetti Western de toda la vida (con melodía a lo Ennio Morricone incluida), **The Blond** es un tremendo juego de puzzles en el que tendremos que liberar a los integrantes de nuestra banda, atrapados por el Sheriff de turno, usando las habilidades de "El Rubio", el experto dinamitero y francotirador del grupo.





En cada pantalla se nos presentan una serie de obstáculos que tendremos que "limpiar" para que el rufián que acabamos de liberar llegue al caballo sano y salvo para poder escapar.

Para ello, hay que usar con acierto nuestras reservas de munición y dinamita, limpiando el camino de enemigos y peligros y planificando siempre con antelación la ruta de salida que seguiremos en cada pantalla.

Si buscas algo más que el típico juego "churreresco" en Speccy, "The Blond" te hará escudriñarte las neuronas un rato y encima podrás pasearte por el Lejano Oeste de un juego de Spectrum que tiene más de lo que parece. ¿Te animas a jugarlo?

De entre todas las fotos de aquel maravilloso viaje, todavía conservo la acreditación que me daba acceso a las tres jornadas del Rally de los Mil Lagos.

El tío más simpático que me he encontrado jamás en Los Ángeles, sin duda.

El viajar es un placer...

El trabajo de redactor de revistas de videojuegos fue en España, en los años 90, un deporte de riesgo por culpa de unos viajes que ponían a prueba al más pintado.

por **Juan Carlos Sanz**

Ser redactor en una revista de videojuegos en los 90 tenía muchas cosas buenas. Te pasabas el día haciendo lo que más te gustaba, tus compañeros de trabajo eran más amigos que soldados de la empresa y además te pagaban bastante bien para lo que un chaval de 20 años espera de su primer curro.

Pero además, había una cuarta pata de la mesa que eran los eventos. Podía ser una sobria visita a la redacción de un equipo de desarrollo para presentarte "in situ" el juego en el que estaban trabajando, o una fiesta de lanzamiento en la sala VIP de algún local de moda con el jugador "top" del Real Madrid en ese momento. Y cómo no, la ruleta rusa de los viajes, en la que no todos jugábamos con las mismas cartas.

Maldita jerarquía

En los tiempos de **Super Juegos**, Asikitanga primero y R. Dreamer después eran los encargados de asistir a ferias y a eventos top. Su dominio del inglés les valió para eso. Asistir a un ECTS o un E3 era tarea imposible para un humano como yo. Y menos aún a un **Tokyo Game Show**, donde The Elf y Nemesis hacían valer su "japanmanía" (y su cargo).

Pero no todo eran ferias y viajes para vendernos la »

El agente “Mulderyck”, de Expediente X, posando en su despacho. No se ve en la foto, pero los lápices que lanzaba contra el techo estaban allí clavados.

Tras la experiencia con el Ford Escort WRC, pude disfrutar de un maravilloso guiso de patatas junto a Ari Vatanen, su hija y Juan Carlos García.

nueva consola de Nintendo, Sega o Sony. Había otro tipo de recompensas, más humildes (y aquí es donde viene lo de la ruleta rusa), en las que se visitaba un estudio en alguna ciudad de Europa o EE.UU. Viajes de ida y vuelta, algunos en el mismo día, donde no te daba tiempo a adivinar la ciudad en la que estabas salvo porque lo ponía en la tarjeta de embarque. Eran los viajes de la tropa. Por suerte, alguna vez sonaba la flauta y lo que al principio parecía un tedioso desplazamiento se tornaba en una experiencia que no olvidarías en toda tu vida.

Pero contemos toda la verdad: a base de insistir e insistir, pude colarme en algún que otro ECTS o E3, o en un **Worldwide Invitational** de Blizzard en Seúl. Y casi por descarte, porque nadie más podía, también cayó algún que otro viaje de las grandes compañías de esos que dejan un recuer-do imborrable. Y echando la vista atrás compruebo que fueron bastantes más viajes de los que recordaba. Aunque de todos ellos, estos tres son los que aún hoy guardo con especial nostalgia por experiencias que, ya entonces, tenía claro que no volvería a vivir de nuevo. Allá vamos.

ECTS - Londres, 6 septiembre 1997

Mi bautizo como “corresponsal” en el extranjero de **Super Juegos** fue a la »

Visto desde 2024, el lanzamiento de la aventura gráfica basada en la película Blade Runner fue de lo más destacable del ECTS de 1997.

Momento cumbre de aquel viaje. Todavía hoy veo abetos dirigiéndose hacia mí a velocidades imposibles para desaparecer en el último instante.

vez mi primer vuelo. Fue a Londres, al ECTS del año 1997. Mi mayor recuerdo fue el "recibimiento" que me brindó la ciudad. Un funeral, sí, el de Lady Di. Recuerdo que el taxi se detuvo en el trayecto que iba del aeropuerto al hotel, ver una multitud frente a nosotros y bajar del taxi porque justo en ese momento pasaba el féretro de la Princesa de Gales. Lo vi con mis propios ojos y no se me olvidarán, después, las calles desiertas de la ciudad. Por cierto, en la revista no se público nada sobre la feria de ese año. No sé, tengo el recuerdo de salir bastante de fiesta con R. Dreamer por Londres, pero…

Jyväskylä (Finlandia) 23-25 agosto 1998

Recuerdo el recibimiento un día antes en el aeropuerto de Helsinki con una pequeña botella de vodka en el asiento del autobús. La idea era abrirla, colocársela en la boca, hacer el saludo del alce (manos extendidas junto a las orejas simulando la cornamenta) y bebérsela de un trago. La guía se quedó sola haciéndolo.

El viaje fue la excusa de Infogrames para presentarnos el futuro **V-Rally** de Nintendo 64 y darnos pie a jugarnos la vida en una curva tratando de sacar una buena foto de Carlos Sainz y su Toyota Corolla WRC durante su participación en el **Rally de los Mil Lagos**. El recuerdo inolvidable llegó al día siguiente, en los mismos bosques de Jyväskylä en los que Ari Vatanen, campeón del mundo en 1981, había competido unos días antes con su Ford Escort »

"Justo en ese momento pasaba el féretro de la Princesa de Gales"

WRC. El mismo cochazo que pilotó para mí en una de las experiencias más impactantes de mi vida. Un tío genial que no dudó en invitarnos a un delicioso salmón ahumado cocinado a fuego lento por él mismo y su familia en una preciosa cabaña en medio del bosque. Hubo risas, bailes regionales, sauna y baño en aguas gélidas para los más valientes. El bofetón de calor al salir del avión en la pista del Aeropuerto de Barajas me devolvió a la cruda realidad prácticamente un día después.

E3, Los Ángeles 26 - 30 julio 1999

El mejor de todos los viajes que tuve la oportunidad de realizar dentro de **Super Juegos**. Nos invitó Sony España para conocer las novedades que presentarían en los siguientes meses, aunque teníamos la esperanza de ver por primera algo de PlayStation 2 (Spoiler #1: no vimos nada). Viaje en primera clase, alojamiento en el lujoso **The Tower Hotel**, un referente del Hollywood más clásico con su decoración "Art déco" y cena en el restaurante más lujoso de la ciudad con la plana mayor de la compañía. Cinco días repletos de visitas donde jugué al hockey hielo con la gente de Insomniac, hice karting con los chavales de Naughty Dog, conocí a Gustavo (la rana) en la fábrica de animatrónicos de Jim Henson y me senté en las oficinas de Mulder y Scully. Visitar por dentro el **Nakatomi Plaza** de **La Jungla de Cristal** es algo que no olvidaré nunca.

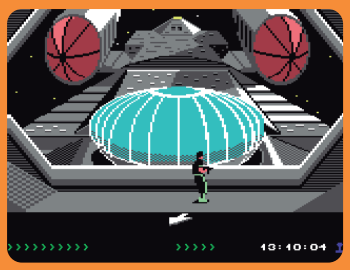
Tuvimos tiempo incluso de divertirnos en el desaparecido **House of Blues** de Sunset Boulevard (a 200 metros del hotel) y de intentar colarnos en la fiesta privada de una mansión (Spoiler #2: no coló). Nunca me duró tanto la nostalgia a la vuelta de un viaje.

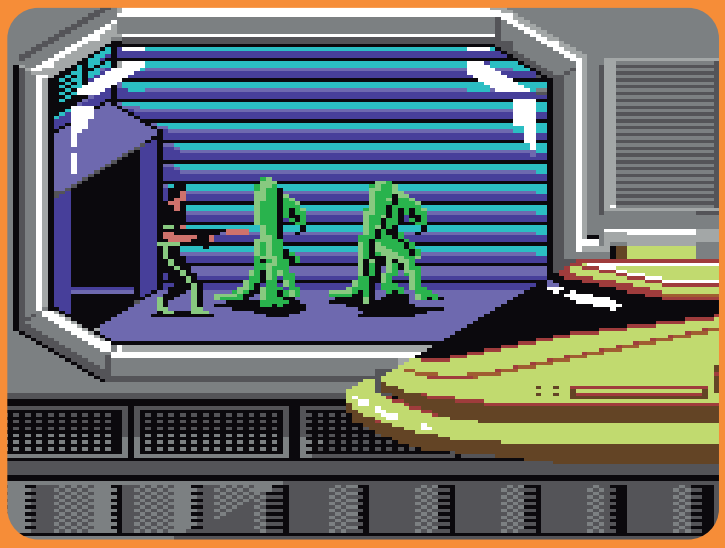
"Viajé en primera clase y fui a un hotel lujoso de Los Ángeles"

Lo más cerca que he estado nunca de haberme sentido un auténtico agente del FBI. El despacho de Dana Scully de Expediente X.

Project Firestart

El miedo antes de Alone in the Dark





Project Firestart | El juego de Dynamix fue capaz de imaginar en 1989 cómo serían los "survival horror" de los 90, mostrando algunas de sus características más definitorias. Narrativas y de juego.

Los "survival horror" son cosa de los 90 pero, ¿sabías que a finales de los 80 alguien imaginó en Commodore 64 cómo sería el género?

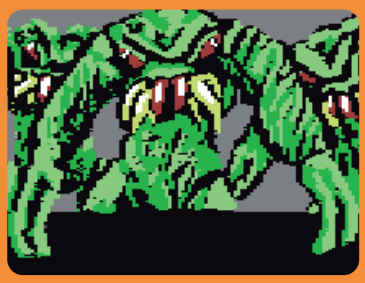
por **José Luis Sanz**

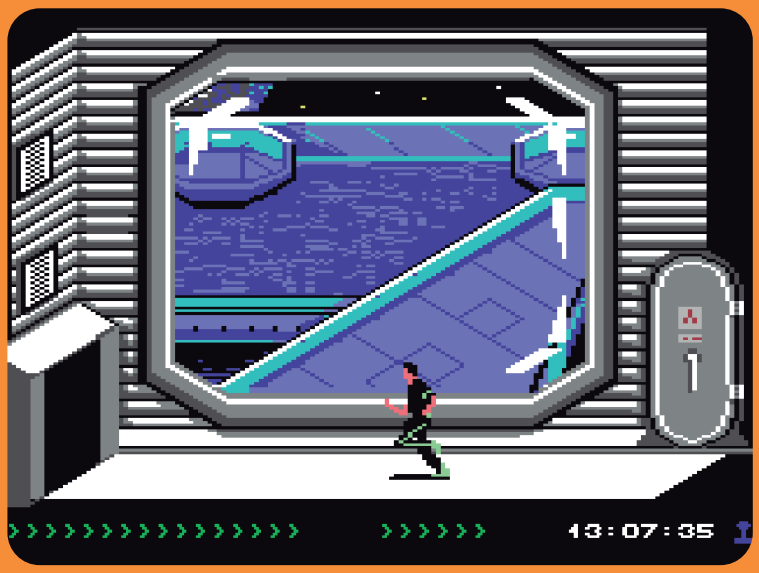
Project Firestart es el nombre de un juego que se puso a la venta en el año 1989 gracias a Dynamix y Electronic Arts. Los primeros, felices creadores años más tarde de esa soberbia aventura llamada **Heart of China** y el segundo de sobra conocido en estos tiempos de juegos como servicios y micropagos.

Project Firestart es, ni más ni menos, que el título que por amplio consenso se considera el padre de los "survival horror". El primero de todos, antes de **Alone in the Dark** (1992) y, por supuesto, de **Resident Evil** (1996), por lo que fue capaz de imaginar una nueva fórmula de transmitir miedo y angustia gracias a un videojuego.

¿Realmente era tan bueno el juego?

La principal virtud de **Project Firestart** es que fue capaz de introducir elementos que más tarde formaron parte de lo que todos entendíamos que era un "survival horror". La mezcla de una narrativa profunda, la atmósfera creada gracias a unos gráficos extraordinarios y unas mecánicas durante la partida que fueron realmente las que sor- »





Project Firestart | El juego ponía especial énfasis en la narrativa, en registros y documentos que nos contaban lo que había ocurrido, y en escenas cinematográficas donde podían verse muertos, sangre y monstruos.

prendieron a quienes lo jugaron y que influenciaron a futuros desarrolladores.

El jugador toma el papel el **Jon Hawking**, un agente que es enviado para investigar la nave espacial **Prometheus**, una instalación encargada de realizar investigaciones genéticas y que ha perdido contacto con la Tierra.

A medida que exploramos las estancias de la nave, vamos descubriendo el horror que ha vivido la tripulación y lo que parece una misión rutinaria, pronto se convierte en una lucha por la supervivencia. Además, descubriremos que algunos de esos experimentos, fallidos, dieron como consecuencia a una especie de criaturas deformes que tienen toda la pinta de que son las responsables de la matanza.

Un diseño prodigioso y perfecto

La narrativa es fundamental en el juego, y se sirve de documentos, registros y encuentros con personajes que podemos leer en pantalla para revelar el trasfondo de lo ocurrido. ¿Os suena de otros juegos? Esa inmersión va creando una conexión emocional y da profundidad a todas las escenas que vamos a protagonizar. Algunas, bastante gores.

Además, **Project Firestart** goza de un diseño de niveles, efectos de sonido y música ambiental que va elevando la tensión »

hasta provocar miedo y ansiedad en el jugador. Los corredores oscuros de la **Prometheus** amplifican la sensación de aislamiento y peligro inminente, a pesar de las limitaciones técnicas del viejo Commodore 64.

Otro de los elementos clarividentes que innovó fue la gestión de los recursos, que son limitados (¿os suena eso de no malgastar las balas?), por lo que tendremos que utilizar el entorno para elegir dónde y contra quién luchamos. Y por si fueran pocas las innovaciones, todas esas decisiones afectan directamente al desenlace de la historia, que cuenta con múltiples finales, lo que mejora la rejugabilidad a la hora de querer ver todas las conclusiones disponibles.

Influencias de la década de los 80

El juego es hijo de su época, de los 80, y tiene claras influencias de películas como **Alien** (1979) o **The Thing** (1982). El nombre de la nave, **Prometheus**, alude al mito griego de Prometeo y no, no tiene relación con nada de la sagacreada por Ridley Scott.

Con el tiempo **Project Firestart** ha sido redescubierto y ha ganado reconocimiento como un título adelantado a su época y fundamental en la evolución de los “survival horror”.

Sentó las bases de futuros éxitos como los míticos **Alone in the Dark** de Infogrames y **Resident Evil** de Capcom, pero pocos llegaron a jugarlo porque en 1989 el Commodore 64 ya estaba en declive. Además, la nula campaña de marketing realizada por Electronic Arts –tal vez confiando en exceso en la calidad del juego– convirtió a **Project Firestart** en un título invisible en los medios y en las estanterías, lo que bloqueó cualquier opción de resurgimiento gracias al boca-oreja de los jugadores.

Hasta hoy, que es considerado un juego de culto.

El Commodore 64 fue su tumba... hasta 2006

En 1989 los usuarios estaban mirando más a los 16 bits de Amiga y Atari ST, incluso del PC, que al viejo Commodore 64 que apenas despertaba una fracción de la pasión de sus primeros tiempos. Eso invisibilizó un juego que traía demasiadas novedades, narrativas y de juego, y que le han convertido en un clásico de culto que muchos están redescubriendo ahora. A pesar de que en 2006 la comunidad desarrolló un meritorio remake en 3D.

PRÓXIMO NÚMERO

Nº2_Enero_2025

El próximo número ya está en marcha y tenemos dos temas apasionantes que os adelantamos en exclusiva: **Juegos de Guerra** y la mítica **Game Boy**, que ha cumplido 35 años entre nosotros. ¡Os esperamos!

Viajamos a la época de Juegos de Guerra

Game Boy is back!

STAFF

Hecho con Pixels nº1

EDITA
Hecha con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Marcos García, Juan Carlos García, Sonia Herranz, Juan Carlos Sanz, Raúl Montón, Bruno Sol

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA
José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE
Gamepress
Gamepress.es

IMPRESO EN ESPAÑA

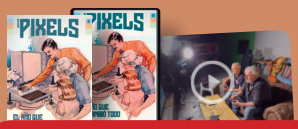
Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal CR 1055-2024

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@hechoconpixels.com

INFORMACIÓN
info@hechoconpixels.com



Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Perez Crespillo
Adolfo Fernández López
Adonay Gonzalez Darias
Adrián Villa Muñoz
Aitzol Oruesagasti Unamuno
Aleix Miró Garcia
Alejandro Gil Sánchez
Alejandro Jiménez Puech
Alejandro Muñoz Paniagua
Alex Zapatero Lozano
Alexis Rodriguez Rodriguez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Del Blanco Arenas
Amado Sanchez González
Ander Anbuhl Muñoz
Andrés Antolín Osuna
Andres Garcia Iglesias
Ángel David Dominguez Ruso
Ángel Mateos Martínez
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Guerra Jiménez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Javier Lozano Liarte
Antonio Perez Soler
Arturo Ucha Enríquez
Asier Jiménez Soriano
Benat Gonzalez Aberasturi
Carlos Cobián Campillo
Carlos Rubio Galletero
Carlos Rubio Garcia
Carlos Trijueque
Carlos Vidal Rodríguez
Cesar Karam Palos
César Prados González
Cipriano Sanchez Herraiz
Cristian Belzunces
Daniel Barragán
Daniel Coy Sanchez
Daniel Escalante Osuna
Daniel Olcina Momplet
Daniel Ordovas Pascual
Daniel Peña Roche
Daniel Vega Rodríguez
Dario Del Moral Fernandez
Darío Martín Sánchez
David Caballero Manzano
David Canosa Castro
David Cid Feijóo
David Herrero Valle
David Lopez Miguel
David Mendez Hernandez
David Pato Martínez
David Pérez Arribas
David Santos Chaves
David Vega Garcia
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Diego Muñiz Zamora
Dimas Sanchez Cremades
Eduard Morales Surribas
Eduardo Falla Ramon
Eduardo Hernandez Garcia
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Navarro Sancho
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos Gonzalez-Serna
Fran Iglesias Villafañez
Fco. Felipe Rodriguez Porras
Francisco Javier Linares
Fco. Javier Martin Cubino
Fco. José Ledesma Durán
Francisco Lucena Gámez
Fco. Manuel Sanchez Bautista
Francisco Mayoral Santos
Gabriel García Pavía
Gabriel Guerra Guillén
Gerardo Macías García
Gonzalo Fernández Riveira
Héctor Benedí Reina
Hector Garcia Reyes
Himorell Jaramillo
Hugo Daniel Suárez López
Igor Nadal Lázaro
Isaac Bordas Herrera
Ismael García Morales
Israel Oliva Pereira
Israel Ortiz González
Iván Caro Romero
Ivan Cataño Conde
Ivan Mouriz Ibarra
Ivan Papio Alonso
Jaime Hernández Rangel
Javier Ángel Lourido Estévez
Javier Bruña González
Javier De Miguel Varela
Javier Gomez Montoya
Javier Jimenez Cidre
Javier Ortiz Carrasco
Javier Pérez Sobrino
Javier Ramos Fariña
Javier Roman Puche
Jesus Bellido
Jesús Díaz-Cano
Jesus Javier Arceo Otero
Joan Boria Boronat
Jordi Hernandez
Jorge Campos Abascal
Jorge Fuertes Alfranca
Jose A. Ramos
Jose A. Luengo Garcia
Jose C. Hernández Pulgarin
José Enrique Noguera Gil
José Gabriel Ortiz Lavera
Jose García López
Jose Hernandez Jimenez
José I. López Chavarrías
Jose Luis Cartagena Garcia
José Luis Gómez Sánchez
Jose Luis Molina García
Jose Luis Valera Escobar
Jose Maria Diaz Aguilar
Jose M. Garcia Torregrosa
Jose M. Margallo Salgado
José María Orozco Gómez
José Niclós Camarasa
José R. Corvera Castellano
Juan Aguilar López
Juan Carlos González Amestoy
Juan Carlos Lozano Soler
Juan José García Criado
Juan Jose Torres Garcia
Juan L. Fernández Garcia
Juan Luis González López
Juan Martínez Martínez
Juanjo Ibáñez Amat
Julen Corta Negueruela
Julio Montes Torres
Lillo Fernandez
Luca D'Amelio
Luis C. Perez De Mezquia Bargos
Luis Penit Velasco
Manuel Á. Fernández Luque
Manuel Benítez Bermúdez
Manuel Huertas Rodriguez
Manuel Martínez Ferre
Manuel Sanchez Herraez
Mario Oliván Tenorio
Marta Arranz Ramos
Martin Torre Azua
Miguel A. Navarrete Garcia
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Mikel Garicano Gonzalez
Nicolas Lekuona
Oliver Mosquera Bleda
Oscar Astasio Valiente
Oscar Loriz Blanco
Pablo Lallana
Pablo Rozadillas
Pedro Barceló Estela
Pedro De Pablos Moreno
Pedro Jesús Ferro Bouza
Pedro J. Almansa Salinas
Pedro López Muñoz
Pedro P. Aramburu Fernández
Ramón Borja Espillaque
Raul Cano Tomas
Raúl Gascón Palomares
Rayco Domínguez Miranda
Ricardo Lopez
Roberto Sarabia Crespo
Román López Díaz De Freijo
Rubén Bautista Herrera
Rubén García Gómez
Rubén Gómez Flórez
Rubén Velado Valeije
Santi Ruiz Rosell
Santiago Corrales Vilches
Santiago Gomez Garcia
Sergio Aguaviva Rodríguez
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Cortés García
Sergio Suarez Garcia
Tom Gangoiti Medina
Tomás Castillo Jiménez
Tomas Martinez Sanchez
Toni Payeras Nicolau
Vicente López Camacho
Victor Diaz
Victor Gómez Garcia
Victor Herrero
Víctor Hurtado Villa
Victor Llamazares Lopez
Victorio Pareja Calmaestra
Xavier Romero Montañana

(*) A 10 de noviembre de 2024 a las 18:50h.

Tú tambien puedes aparecer en las páginas de PIXELS todos los números

ISSN 3045-5901 00001

PIXELS

01